
¡EXCLUSIVO: EL NUEVO VIDEO DE MAZINGER Z EN EL CD!
NUKE
ARGENTINA $5,90 • URUGUAY $55
PARAGUAY G 18.000 • CHILE $2.800
BOLIVIA $b 25 • VENEZUELA Bs 3000
MEXICO $35 • PERU Ns 12
AÑO 2 • NUMERO 15
TU DOSIS MENSUAL DE ENERGIA FOTONICA
BOOGIEPOP PHANTOM
¡LLEGA EL HORROR A LA PANTALLA!
ORPHEN REVENGE
CAZA FANTASMAS MIKAMI
SEGUNDA PARTE DE LA OTAKON 2001
EL REGRESO DE CAPTAIN TSUBASA
EDITORIAL POWER PLAY
www.editorialpowerplay.com
ISSN 1515-1697
9 771515 169001 00015
MANGA • ANIME • ART BOOKS • MAQUETAS • CARDS

EDITORIAL

Por Patricio Land

¡Quince números!

Cada vez que estamos por cerrar una nueva entrega de **Nuke**, nos tomamos unos minutos para reflexionar sobre el esfuerzo que involucra llevar este proyecto adelante todos los meses.

Para este número en particular hemos visto unas 60 horas de animé, grabado una docena de cassettes (para ver después), jugado otras 10, escrito alrededor de 15.000 palabras, recorrido unos 17.000 Km en avión, navegado aproximadamente 150 horas por Internet, reseteado otras 100 veces, reinstalado Windows en dos oportunidades, revisado una y otra vez unas 40 Newtypes, Animages, AX y demás, recortado y pegado alrededor de 160 dibujitos, armado el Data Disc... ¡uf!, ¡ya me cansé de sacar cuentas!

El punto es que como verán no es nada sencillo hacer una revista como la que tienen entre manos y además tratar de ser ingeniosos y chispines (bueno, no siempre nos sale, pero lo intentamos).

No se hacen una idea de cómo nos queda la cabeza después de pasar por esta maratón mensualmente, por eso, podemos asegurarles que cada vez que recibimos una carta diciéndonos que vamos por el buen camino, nos sentimos muy orgullosos de cumplir con las expectativas de todos ustedes y por supuesto de cumplir también con las nuestras.

¡Se puede hacer y se siente muy bien lograrlo!



STAFF

DISEÑO Y DIAGRAMACION

PATRICIO LAND
MARTIN VARSANO
GASTON ENRICHETTI

CORRECCION

DURGAN A. NALLAR

PUBLICIDAD

ANDRES LOGUERCIO
andresxpc@ciudad.com.ar

VENTAS

ventasnuke@ciudad.com.ar

¡LOS CREADORES DE 'NOIR' EN UN VIDEO EXCLUSIVO!

¡YAMAZAKI CANTA EN VIVO!

CLAMP IN WONDERLAND

EL OPENING DE LA NUEVA SERIE DE MAZINGERZ 'MAZINKAISER'

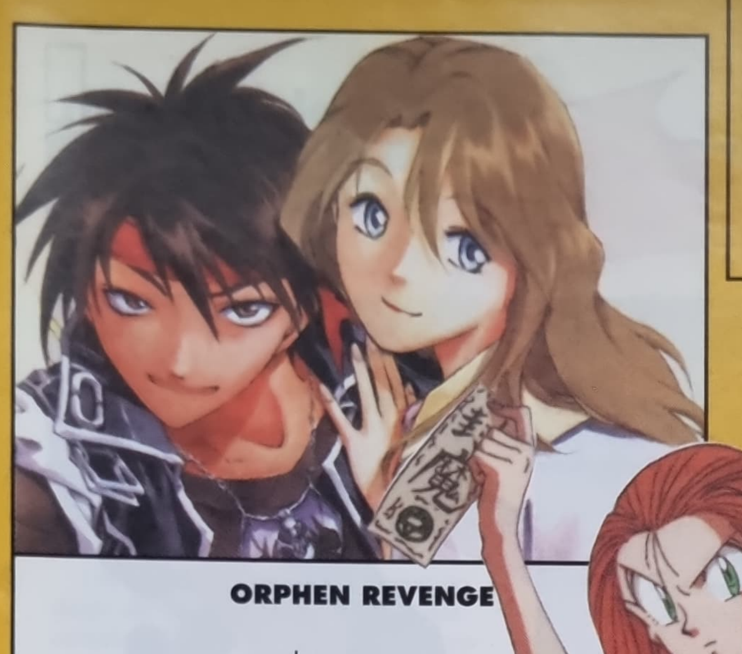
¡Y MUCHO MAS!

DATA DISC

¡Buscá en el CD el archivo CONTENIDO.TXT y enterate de todo lo que pusimos en el Data Disc este mes!

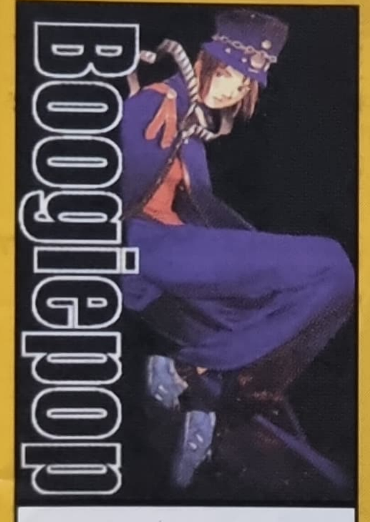
NUKE 15

2K1



ORPHEN REVENGE

La venganza de los nerds



BOOGIEPOP PHANTOM

Un viaje paranormal con las chicas del colegio

GHOST SWEEPER MIKAMI

Un informe para despertar a los muertos

ADEMAS:

GUNDAM

INVIDS CUCHARITA

ACID RAIN	04
TERMINAL DOGMA	10
WIRED ZONE	30
TERMINAL DOGMA	32
FRIKY AREA	38
DANDY BLVD	41
NO PAIN(T)	42
BOMBS AWAY	44

LOS YAKISHINIS

Manuel Silva
Ignacio Esains
César Pereyra
Ricardo López
Pablo A. Castro
Mister BoMo
Nicolás Miari (en Japón)
Jorge Guesalaga (en USA)
Pedro Garay
José Maggi
Saiykio Anime Fansubs
Jorge Leeb
Herr Gonza

STAFF

EDITOR Y DIRECTOR

PATRICIO LAND

IMPRENTA

NEW PRESS GRUPO IMPRESOR S.A.
Paraguay 264 - Avellaneda

DISTRIBUCION CAPITAL Y GRAN BUENOS AIRES
Huesca Sanabria, Baigorri 103
Capital Federal. Tel. 4304-3510

DISTRIBUCION INTERIOR / EXTERIOR DEL PAIS
Austral S.A., Isabel la Católica 137, Capital Federal
Tel. 4301-0701

Nuke es una publicación propiedad de Maximiliano Peñalver, Martín B. Varsano, Gastón Enrichetti y Santiago Bembihy Videla. Editada por Editorial PowerPlay. Laprida 1898, 11° 'G' (1425), Tel. 4805-8974 Buenos Aires - Argentina
Registro de la propiedad intelectual en trámite. ISSN 1515-1697
Todas las notas firmadas son opinión de sus respectivos autores.

Impresa en Argentina

Octubre de 2001

NEWS

La movida japonesa en el mundo

El regreso de un clásico: Cyborg 009

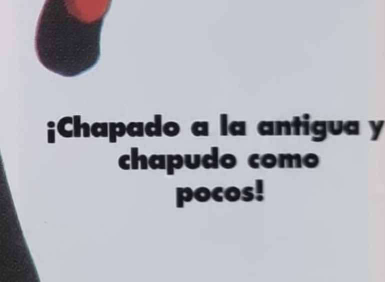
No caben dudas que soplan vientos de nostalgia por el país del Sol Naciente y hay pocas cosas que nos ponen de tan buen humor como enterarnos de que las glorias empolvadas del ayer están siendo llevadas nuevamente a la pantalla chica.

Tras el éxito de **Cosmowarrior Zero**, la nueva serie del inmortal **Leiji Matsumoto** (siempre encontramos la forma de mencionarlo) parece que las compañías se emocionaron y dieron luz verde para abrir las puertas del geriátrico.

El próximo en salir a escena será uno de los personajes más emblemáticos del ya desaparecido dibujante **Shotaro Ishinomori**, nos referimos claro al equipo de agentes especiales liderados por el chaboncito de saco rojo, botones y capita amarilla cuyo nombre clave es **Cyborg 009**.

¡El impacto será doble si piensan que se trata de una versión remasterizada y aggiornada de la vieja serie del '68 titulada **The Cyborg Soldier**!

Si el público acompaña la iniciativa saldrán al aire los 52 mejores episodios de esta saga, que serán emitidos en por lo menos dos canales alrededor de las 19 hs. en una especie de bloque compilado junto con lo mejor de **Patlabor** y otra series recauchutadas que se prenden al trencito del estreno de la nueva **Final Fantasy Unlimited**.



¡Chapado a la antigua y chapudo como pocos!



'X' por partida doble: en video y en la tele

Tal como había sido anunciado y después de casi tres años de retraso, el primer capítulo del '**X: 1999**' en su encarnación para la pantalla hogareña ha sido emitido con todo suceso el 3 de octubre pasado. La serie de TV que está basada en el manga de las chicas **Clamp** (del cual ya se había hecho una película) está siendo dirigida por el legendario **Yoshiaki Kawajiri** (Ninja Scroll) y fue precedido por una ova especial lanzada al mercado hace poquitos días y que ya está pasando por las máquinas subtituladoras de todos los fansubs de nuestro país.

EN EL DATA DISC DE ESTE NUMERO

¡El video exclusivo del opening de **Mazinkaiser**, la nueva serie de ovas de **MAZINGER Z**!



¡Mospeada y Southern Cross en DVD!



Las novedades de estas páginas no dejan de ser pura alegría ya que nos complace hacerles saber que la empresa norteamericana **AD Vision** está pronta a lanzar en formato digital las versiones originales de ambas series, que como todos saben fueron utilizadas como base de la segunda y tercera generación de **Robotech**.

Aunque aún no hay fecha para la comercialización, los mismos saldrían a la par de los nueve DVD de **Macross** (subtitulados y hablados en japonés como corresponde).

Otros títulos que la misma compañía tiene proyectado mandar a las bateas de los supermercados yankis entre fin de este año y lo que viene del próximo son: **Astroboy**, **El Puño de la Estrella del Norte**, **Virus**, **Evangelion Death and Rebirth**, **Evangelion The Movie**, **Bounty Dog** y **Giant Robo** entre las obras más destacables.



GENESIS CLIMBER MOSPEADA

¡Lancer precursor de Andy Chango!

GUTA Y NO GUTA



No guta: La propaganda de Sprite sobre los ojitos ponjas.

No guta: ¡que DirecTV se las agarre siempre con Locomotion! Primero incrementaron el retraso a 3 hs. con respecto a la señal original y segundo la suspenden entre las 2 y las 6 AM.

Guta: que Maru Carril use nuestras guías para su Club del Animé.

No guta: que Maru Carril no use sus guías para el Club del Animé.

Confirmado: No más Bebop

Finalmente tras tantas idas y venidas el director de nuestra serie preferida ha hecho de público conocimiento que el staff de **Cowboy Bebop** ha decidido no realizar más continuaciones de esta serie.

Las lapidarias palabras de **Shinichiro Watanabe** pueden encontrarse en el site oficial de Bebop (www.cowboybebop.com) si quieren bajonearse personalmente.

El punto de vista de **Watanabe** era predecible, ya que según él no da seguir haciendo secuelas o precuelas cuando todos sabemos que **Spike** no va a resucitar y que uno de los puntos fuertes de la serie era esa onda semi trágica que pegara tan fuerte entre los fans más vapuleados por la vida.

Por otra parte, acabamos de ver el largometraje recientemente estrenado, **Knockin' on Heaven Door**, y pueden estar seguros que estamos preparando una pila de páginas sobre esta peli para el número que viene... porque el filme es una maazaaaa!



¡Otro capitán que vuelve!

A las hoy abundantes remakes y nuevas sagas de viejas series (producciones que parecen estar de moda) se agregará a partir del 10 de octubre a las 17:20 hs., a través de las pantallas de **TV Tokyo**, la nueva serie animada de **Captain Tsubasa**.

La serie vuelve a sus andanzas y comenzará narrando, una vez más, los comienzos del niño prodigio (e irritante) en **Nankatsu** (**Newppy**), para luego adaptar todo lo que nunca fue animado, esto es, desde el tomo ocho hasta el dieciocho de **Captain Tsubasa World Youth**, el manga anterior al que se publica actualmente, y por supuesto también el nuevo.

Los diseños, en vez de modernizarse, son parecidos a los originales (inclusive se vuelve a utilizar las camisetas del **Nankatsu** que no se respetaron en la última serie animada), sumamente cabezones, lo que nos recuerdan las épocas de gloria del animé ochentoso.

El regreso del equipo está vinculado al regreso del manga, que debutó en las páginas del **Weekly Young Jump** el 10 de marzo bajo el nombre de **Captain Tsubasa: Road to 2002**.

Lo visto hasta ahora demuestra que si bien su autor, **Yoichi Takahashi**, no ha evolucionado demasiado su manera tan desproporcionada de dibujar, es para mejor, porque a esos raros diseños les saca mucho provecho creando uno de los mangas con más dinamismo que hemos visto. Por otro lado, el argumento no se aleja de lo conocido (**Tsubasa** y su equipo enfrentan a su imbatible rival y le gana, no sin antes sortear difíciles obstáculos).

El manga tiene sus comienzos en **Europa**, donde vemos el truncado debut de **Hyuga** en la **Juve**, conocemos al rival de **Tsubasa**, un tal **Rivaul** (que recuerda en nombre y físico a **Rivaldo**), en su mismo equipo, el **Barcelona** (lo que hace pensar en una final del mundo entre ambos) y vivimos cómo **Wakabayashi** (**Benji**) trata, desde **Hamburgo**, de evitar que tres de los mejores jugadores del mundo, protagonistas de pasadas sagas, le conviertan.

Todo indica que los jugadores que transitan por **Europa** se enfrentaran en la **Copa de Campeones** y luego volverán a verse las caras con sus selecciones en la **Copa del Mundo** a disputarse en el 2002.

La nueva etapa del manga fue muy bien recibida y con razón, presentando momentos de gran tensión y emoción que demuestran la maestría del autor a la hora de dibujarlas. Otro atractivo es ver jugadores profesionales en los equipos europeos aunque con nombres un poco diferentes (el franco-argentino **Trezeguet** se llama **Trezega**).

Hasta ahora se han recopilado dos tomos solamente (el último salió a la venta el 19 de septiembre, llegando hasta el capítulo 34) pero la serie tiene para largo, considerando que en dos tomos se narran solamente el primer partido de **Hyuga** y los entrenamientos de Tsubasa en el **Barca**.

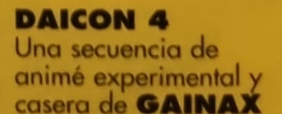


LOS SUPERCAMPEONES

¿Pero estos de que escuela vienen?



EN EL DATA DISC DE ESTE NUMERO



DAICON 4
Una secuencia de animé experimental y casera de **GAINAX**



Final Fantasy Unlimited

Una nueva versión animada de la popular licencia de **Final Fantasy** ha hecho su debut este mes en la televisión japonesa. La nueva producción lleva el título de **FF Unlimited** y está siendo dirigida por el joven pero ya veterano **Mahido Maheda** (**Blue Sub #6**).

A juzgar por las primeras secuencias que hemos tenido oportunidad de ver, la serie no parece estar dirigida al mismo público de los videojuegos sino a uno un poco más infantil y menos exigente tal vez, ya que ni los diseños de los personajes ni la calidad de animación nos han convencido de lo contrario. La historia se basa en las vicisitudes de la heroína, **Lisa**, que ha decidido hacerse cargo de dos huérfanos que buscan el paradero de sus padres, mientras que el paladín de ocasión, de nombre **Vincent**, intenta recuperar la memoria que ha perdido quién sabe dónde.

Si sos fana de **Final Fantasy** podés seguir de largo tranquilo porque esta versión televisiva no te va a llamar la atención en lo más mínimo. ¿Si va a salir el fichín? ¡Sí, por supuesto!



TOQUEMOS MAEDA

Para que ésta sea la última vez que hagan dibujitos de Final Fantasy

SHORT ROUND

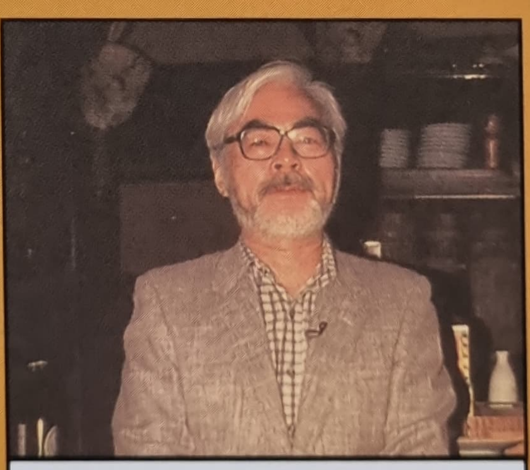
Hay muchas noticias cortitas que pasamos a enumerar:

Hayao Miyazaki sigue amasando fortunas tras el arrasador éxito de su última película, '**Sen no Chihiro no Kamikakushi**', que pronto se convertirá en el film más taquillero de la historia de su país. Cabe destacar que la fortuna del viejo a esta altura es incalculable.

El controversial director de **Evangelion** volvió al ruedo, esta vez para dirigir el opening de la nueva serie de Gainax: **Maharomatic**.

Shoji Kawamori (**Macross**) acaba de lanzar una 'director cut' de su última serie, '**Earth Girl Arujuna**', al tiempo que por primera vez se editan en DVD los ovas de **Macross Plus** en el Japón.

Hellsing, una historia de vampiros, es la nueva apuesta de los chicos del Studio Gonzo (**Vandread**, **Blue Sub**, **FFU**).



HAYAO MIYAZAKI

Definitivamente no piensa gastarse un mango en comprar ropa

CONTROL REMOTO



No te agarrés a piñas con todo el mundo porque no te dejan ver lo que vos querés, para eso anticipá tus movimientos con nuestras sugerencias y si aún así te ganan de mano no seas resentido...

ANIME LOVING (Lun y Vie 23:00)

Eat Man (subt)
Boogiepop Phantom (subt)

JAPANIMOTION
(Sáb 21:00/Mar 22:00)

Shuten Doji 1 - 13/10
Shuten Doji 2 - 20/10
Compiler (Subt) 3/11
Tenamoya Voyagers (Subt) 6/11

ANIMAFILMS
Domingo 20:00 horas

Dirty Pair - Flight Conspiracy 005 (subt)
Yakumo Tatsu 7/10
Rail of the Star (subt) 21/10

Miercoles 22:00

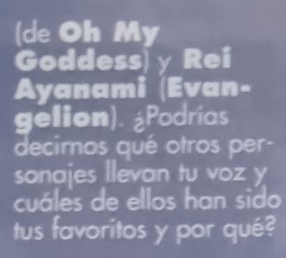
Virgin Fleet 10/10
Dirty Pair - Project Eden (subt) 17/10

Circe Luna, la voz de Rei Ayanami - Por Patricio Land

Este mes le hicimos una entrevista a la profesional del doblaje que tuvo a su cargo la tarea de dar vida en nuestro idioma a las chicas de animé más populares en nuestro país... ¡aunque a la hora de respondernos sus comentarios han sido más escuetos que los que hubiera hecho la propia **Ayanami**!

Con ustedes, hoy en la **Luna**:

Nuke: Tu trayectoria es sumamente importante en lo que respecta a series de animé dobladas al castellano. Tenemos entendido que tus roles principales han sido nada más y nada menos que **Belldandy** (de **Oh My Goddess**) y **Rei Ayanami** (**Evangelion**). ¿Podrías decirnos qué otros personajes llevan tu voz y cuáles de ellos han sido tus favoritos y por qué?



Circe Luna: **Sailor Star Healer** y **Para-Para** (**Sailor Moon**), **Ireiza** y **Pan** (**DB Z** y **DB GT**), **Alita** (**Battle Angel**) , **Yumi** (**La Máquina del Tiempo**), **Maya** (**Burn up Excess**), **Sora** y **Gabumon** (**Digimon**), **Kinoko** y **Momotaro** (**Dr. Slump**), **Kino** (**Blue Sub #6**), **Takeuchi** (**Blue Seed**), entre otros.

La verdad todos me gustan y los disfruto mucho, pero quizá **Rei**, **Belldandy**, **Pan** y **Para-para** son especiales para mí.



Nuke: ¿Habrá algún rol femenino que no hayas hecho?

¿Cuál de estos dos últimos personajes está más en concordancia con tu forma de ser?

Circe Luna: ...No lo sé...

Nuke: En fin... ¿querés un cafecito a ver si nos vamos despertando?

...Un rato después...

Nuke: ¿Cuando realizaste tu primer trabajo en un doblaje de animé -o por ejemplo con **Evangelion**- estabas al tanto del singular éxito de esta serie en el Japón o solamente se trataba de un trabajo más destinado a un público infantil?

Circe Luna: No sabía que se tratara de algo tan fuerte, sabía que era importante desde el momento que se realizó un casting para escoger las voces, pero realmente me ha impactado la serie y sus dimensiones.

Nuke: Siguiendo con **Eva**, ¿podrías explicarnos por qué a la voz de **Asuka** se la ha dotado de un fuerte acento alemán, ya que a pesar de ser de esta nacionalidad, en el original japonés este personaje casi no tiene acento germánico alguno?

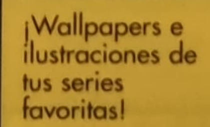
Circe Luna: Lo ignoro, esas son apreciaciones del cliente o del director de la serie.

Nuke: Me lo imaginaba... a ver... (pensemos una que sepa). Describinos, por favor, el proceso básico que se requiere para realizar un doblaje. ¿Reciben los guiones o scripts traducidos desde el **Japón** o esa tarea también la desarrollan en el estudio?

¿Ven las series originales antes de ponerse a trabajar, se asesoran sobre ellas, o todo va cobrando sentido a medida que van completando los capítulos? (huy, la matamos...)

Circe Luna: Esto funciona así: se nos da llamado para grabación en alguna compañía con el horario y el número de intervenciones del personaje al que vamos a doblar.

EN EL DATA DISC DE ESTE NUMERO





Circe, ¿habrá ido al programa de Lanata?

Si antes se realizó un casting, ya sabes más o menos cómo es tu personaje, por lo menos fisicamente, sino el director amablemente te indicará la hoja del guión donde empieza tu personaje y al pasar la imagen, ya ensayando de primera impresión, conocerás tu personaje; ensayas lo que tu creas conveniente, una o dos veces y grabas, claro está, aplicando la técnica de doblaje de sincronía y tu talento histriónico.

Sigues las instrucciones de tu director y listo, acabas tus capítulos y después a seguir con el día y las grabaciones.

Nuke: ¿Has visto algunas de las series dobladas por ustedes en los originales japoneses o en otras versiones, como las españolas o norteamericanas, por ejemplo?

¿Sabés que la mayoría de los fanáticos consideran que tu trabajo es notablemente superior a las versiones occidentales antes mencionadas?

Circe Luna: No, tan solo la versión del original con el que trabajamos cuando doblamos las series.

Nuke: ¿No les suena divertido o al menos extraño utilizar los nombres verdaderos japoneses durante el doblaje?

Me imagino que tantas palabras extrañas darían lugar a bromas, confusiones y cosas así, ¿tenés alguna anécdota al respecto que puedas compartir con nosotros?

Circe Luna: Pues sí, son graciosos y ya saben, aquí en **México** el doble sentido se maneja a diario y más entre actores.

Me parece que lo más gracioso es cuando necesitas decir el nombre y apellido de algún personaje por primera vez y te enfrentas a un verdadero trabalenguas.

Nuke: ¿Hay algo que te gustaría agregar para ir finalizando? (Esta fue onda **Animérica**.)

Circe Luna: Muchas gracias y disculpen la tardanza, pero paso mucho tiempo fuera de casa y esta entrevista requería tiempo y concentración, pero bueno, más vale tarde que nunca.

(N. del E: Aunque no lo crean tardamos como dos meses en hacer que esta diva nos contestara las preguntas.)

¡Hasta la próxima y nuevamente mil gracias por su atención!



¡TODAS LAS VOCES TODAS!

Circe Luna no se pierde ninguna

CONTROL REMOTO

MAGIC KIDS (Lun a Lun)

Estás bajo arresto
(6:30-10:30-15:30-20:30)
Voltron
(7:00-9:00-14:30-21:30)
Orphen Revenge
(8:00-15:00-17:00-22:30)
BT'x
(6:00-11:30-17:30)
Dr. Slump
(3.30:7:30-9:30-13:00-23:30)
Mikami
(2:30-5:30-10:00-14:00-19:30-23:00)
Yamazaki
(3:00-8:30-12:00-18:30-22:00)

Sab/Dom

El Club del Animé
(7:00-16:00-20:30)

BOOGIEPOP PHANTOM

¿No hemos hablado sobre eso? - Por Patricio Land

Es entrada la madrugada -muy adrede estoy evitando escribir esta nota cerca de la medianoche- y he tomado la precaución de guardar todos los relojes en un cajón del armario; inclusive he apagado la video y ocultado la barra de tareas de Windows.

No es que tenga miedo de que venga **Boogiepop** y me lleve, sé que sólo se interesa por las personas que son especiales y también sé que este tipo de comentarios se da solo entre las chicas, pero si algo me pasara nunca tendrían, queridos lectores, esta revista entre sus manos.

Como resulta evidente, nuestra nota principal de este número está dedicada a la serie que estrenara **Locomotion** desde hace poco más de un mes en el ya consagrado ciclo **Animeloving**: **Boogiepop wa warawanai** (Boogiepop no se ríe), una producción que a lo largo de doce entregas nos mantendrá pegados a la pantalla comiéndonos las uñas hasta que nos duela la carne.

Esta obra no es desconocida para el público japonés, y sinceramente espero que para ustedes tampoco ya que hemos hablado brevemente de ella durante los primeros números de la revista (¡inclusive habíamos puesto un videíto en el Data Disc #1!).

Todo surgió como una idea del Sr. **Kouhei Kadono**, que se puso frente al procesador de texto y dio rienda suelta a su imaginación, creando una serie de novelas que pronto hizo furor en el planeta Japón.

Consecuencia del terrible éxito que las mismas estaban teniendo, el traspaso de las mismas al manga y eventualmente a la animación no se hizo esperar, estrenándose el 5 de enero del '99 en las pantallas nipónicas, en el otrora tan popular horario nocturno de la 1 de la mañana (muy de vanguardia por aquel entonces en Oriente pero nada comparado con el horario que los abonados de **DirecTV** tienen que sufrir para poder disfrutar de este progama, que al momento de escribir esta nota es el de las 2 de la mañana; ¡verdadera paradoja noctámbula ya que coincide con el lapso de cuatro horas durante el cual la señal de **Locomotion** es levantada del aire!)

Entre nosotros esta serie tiene un handicap extra porque estéticamente tiene una similitud muy grande con otra obra venerada por la gran mayoría de los aficionados locales, me estoy refiriendo, claro está, a **Serial Experiments Lain**, pero de eso nos ocuparemos un poco más adelante.

Volviendo al tema de las novelas, es interesante destacar que hay diversas líneas argumentales que tienen a este personaje como eje central.

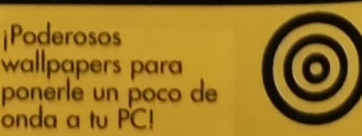
La historia adaptada al animé es la normalmente conocida como **Boogiepop & Others**, pero los mangas y la literatura han explorado otros caminos que esta realización de **Madhouse**, con dirección de **Watanabe Takashi** y diseño de personajes de **Kouji Ogata** (el mismo ilustrador de los cuentos).

ブギーポップは笑わない
Boogiepop Phantom

BOOGIEPOP WA WARANAI

...Boogiepop no se ríe...

EN EL DATA DISC



Si lo pensamos bien el mundo es muy pequeño

Uno de los principales atractivos del animé es la forma en que son narrados los hechos, que a la larga nos conducirán a tres personajes de los cuales poco y nada sabemos hasta bien adentrados en la historia. Ellos son **Toka Miyasita**, **Nagi Kirima** y **Shinpei Kuroda**. Todos los demás -y créanme que son muchos-, estarán relacionados de una u otra forma entre sí y con este escalofriante trío.

Aunque estas premisas no quedan bien claras desde el principio, a medida que nos vayamos enganchando en la historia nos veremos involucrados en la misma en un plano sumamente activo, al tratar de dilucidar qué está pasando ya que se hace imperioso ir atando cabos sueltos e ir encajando mentalmente las piezas del rompecabezas que los guionistas van sacando de su cajita.

Pero a no emocionarse demasiado porque tampoco estamos hablando de la maestría de un **Edgar Allan Poe** por aquí... simplemente los artífices de esta historia cortaron en pedacitos doce tramas menores e hicieron que sus personajes estuvieran interconectados en algún punto (a veces en el **Hospital General Kinritsu**, la estación de trenes o las escuelas) o por alguien en particular (normalmente con la forma de **Masami Saotome**), un estilo retorcido de contar el cuento que nos obligará a ver cada capítulo en más de una ocasión para echar mano de los pequeños indicios o de los diálogos que en la abrumadora cantidad de datos pudieron haber pasado desapercibidos, lo cual a veces es desesperante teniendo en cuenta las semejanzas físicas y faciales de casi todos los actores de esta historia.

Como decíamos, estas líneas argumentales a la larga se engarzan en la gran cadena narrativa de **Boogiepop Phantom**.

Sin embargo, **Boogiepop** no ser ríe porque como suele ocurrir con estas series que tanto nos gusta bautizar como 'psicológicas' -aunque éste no sea exactamente el caso ya que hay algo de thriller también- se vuelven a utilizar conocidos tópicos de los dramas humanos, especialmente de los humanos adolescentes, y aún más específicamente de los humanos adolescentes japoneses (¡seres conflictuados si los hay!). Nos volveremos a enfrentar con el miedo al rechazo, la falta de autoestima, la presión familiar, el suicidio, la infidelidad, la traición, la soledad, etc.; aunque las meditaciones que aquí se nos presentan pueden llegar a pecar de ser meramente descriptivas, sin llegar a tener ni la profundidad de **Evangelion** ni la poesía de **Kare Kano**; aunque por qué negarlo, resultan de lo más efectivas.

Aunque todos los hechos están relacionados, cada uno es diferente

Otro recurso utilizado en esta serie es la de mostrar los mismos eventos desde el punto de vista de los distintos protagonistas, ocasiones en las cuales se da cohesión a la historia; una historia que encierra más elementos de los que uno puede suponer al principio.

Por un lado, la de la leyenda urbana sobre el '**Shinigami**', traducido al castellano como 'la muerte'. Ella te viene a buscar en la forma del **Boogiepop** si resultás ser una persona con características especiales, sean éstas dificultades emocionales, físicas o mentales. ¡Atención, puede que vos seas uno de ellos y no te hayas dado cuenta!

Sin embargo, esta criatura de la noche no tiene el camino del todo libre y a pesar de que posee unos cuantos esbirros disfrazados de seres humanos ('hombres biónicos' reza la risueña versión de **Locomotion** -**Oscar Goldman** múerete de envidia- hombres sintéticos o artificiales sería una traducción un tanto más acertada), hay gente que se opone a sus designios, como la enigmática **Nagi Kirima**.

La estudiante Toka Miyasita y Boogiepop Phantom, juntos cuando se desata la crisis





Estamos en un mundo donde todo es posible

Adolescentes asesinadas por un policía psicótico, formas de energía que se escurren por entre las líneas de alto voltaje, drogas disfrazadas de productos aromaterapéuticos, nacimientos extraños, computadoras que se resetean solas (bueno, esto no es tan raro) o ancianas muertas en dudosas circunstancias son parte del paisaje de la ciudad en donde el mal se esconde a la vuelta de cada esquina.

Pero por sobre todo esto existe una factor común que parece aglutinar tanto a víctimas como a victimarios, un medicamento experimental que tiempo atrás de que se desaten los acontecimientos era administrado en el **Hospital General** de la ciudad.

Según el biónico oficial **Morita**, esa medicina es capaz de convertir a una persona normal en un despiadado asesino.

Mariposa Technicolor

Pero más allá de todo esto conoceremos rumores sobre la existencia de una organización conocida como 'el clan' que observa constantemente los movimientos de los seres humanos; una entidad más allá de lo comprensible que recela de los cambios y del avance de la modernidad, una forma inteligente que está en desacuerdo con el progreso y que parece estar atada a las memorias de las cosas viejas. ¿Pero cómo se relacionan las vidas de una supuesta estudiante de secundaria, un investigador y una chica con pasado problemáticos?

Más aún, ¿quién es el **Boogiepop** y quién o qué es la **Manticora**, tan parecida a este siniestro personaje?

Algunas de las respuestas a todo esto las encontrarán en los próximos episodios y en la segunda parte de esta nota en el número de noviembre, aunque no todas, ¡porque ésas son las reglas del animé psicológico y porque sabemos que no les gusta para nada que les deschavemos los finales! ¡Entendido!



A LA HORA SEÑALADA

Los relojes, otro de los misterios para resolver...

LOCOMOTION - CICLO ANIME
LOVING LUN y VIE
23:00 HS.



La Estación de Trenes



Las entidades que utilizan la forma de Saotome suelen aparecerse detrás de la estación de trenes. Allí tuvo su primer encuentro Moto, allí se puede encontrar quien venda la droga 'Tipo S' y allí suelen concentrarse las descargas de energía que viajan por el tendido eléctrico, tanto del ferrocarril como de la ciudad.

Secundaria Shinyo





Los misteriosos sucesos narrados en esta historia parecen tener su origen en esta escuela. Una noche, un haz de luz se eleva hacia el cielo, destruyendo parte de las instalaciones y del laboratorio de informática del colegio. Entre su alumnado figuran Masami Saotome y Nagi Kirina.

Secundaria Hijiridani



Es el segundo instituto educacional en donde sus alumnos juegan un rol fundamental en la trama. En ella se inscribieron Moto Tonomura, Yasuko y Junoichi Hisashi.

Hospital General Kinritsu



Ern este lugar desde hace más de cinco que vienen sucediendo cosas raras.Por uno u otro motivo la mayoría de los protagonistas de este relato han pasado por sus pasillos y salas de urgencias.Se sospecha que algún tipo de medicamento non sancto ha sido inoculado a varios pacientes, lo que explicaría ciertas conductas futuras en los mismos...

BOOGIEPOP PHANTOM

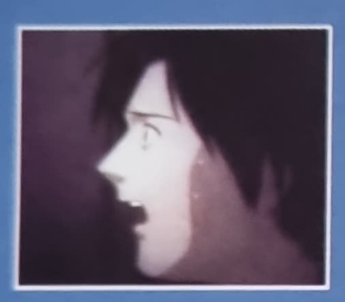
Guia de Personajes - Primera Parte

Moto Tonomura
(voz, Noto Mamiko)



Su mejor amiga era la novia de Saotome, uno de los primeros desaparecidos de la secundaria Shinyo. Antes de los acontecimientos que cambiaran su personalidad drásticamente, era una chica recatada, solitaria; pero así calladita calladita resulta que también se había enamorado profundamente del tal Saotome. Tiene una obsesión con los gérmenes y las bacterias que la lleva a limpiar todos los objetos que otros han tocado, como picaportes o vasos. Asiste a la escuela Hijiridani y es la primera en ser rescatada por el Boogipop.

Junoichi Hisashi
(voz, Shizuma Teijima)



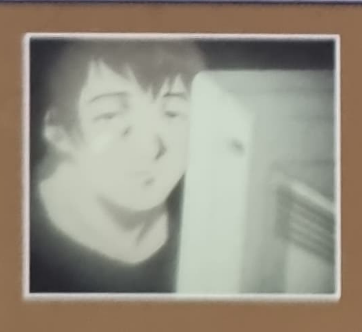
Su anhelo más grande era llevar justicia a sus semejantes, al mejor estilo de sus ídolos deportivos. Pero un problema en su contextura ósea lo obliga a alejarse de las proezas físicas. Para tratar su enfermedad, Junoichi debió asistir durante varios años al Hospital Central, lugar donde ocurren cosas extrañas y donde hay todo tipo de frasquitos con sospechosos rótulos. Para asombro de sus médicos, la enfermedad retrocede tan rápido como vino y junto a su mejora una serie de sucesos sobrenaturales lo dotan de un don muy especial: el poder de ver las miserias y penurias de los demás... aunque en forma de horribles criaturas que debe devorar para salvar a sus portadores.

Misuzu (Panur)



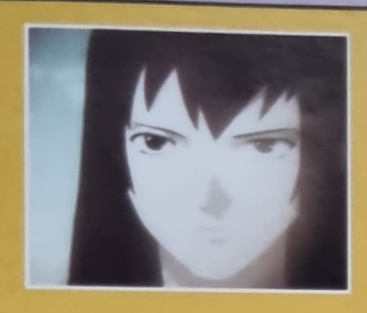
Otra minita a la que le faltan algunos caramelos en el tarro. Resulta que se hace amiga de una niña que se hace llamar 'Panur', que más tarde muere en cirunstancias misteriosas... sobre las que Misuzu no parece tener la mejor de las coartadas. Luego ella misma adopta el nombre y la forma de pensar de la chiquilla, pero todo es una gran farsa y así se lo hace ver el Boogiepop cuando se le aparece. A su encuentro también acude Nagi Kirima, ya que la chica le dice por teléfono que tiene información sobre Saotome...pero Kirima llega tarde, y Misuzu termina descuartizada en el asiento trasero de un patrullero...

Yoji Tsurunuma



Es un chico retraído y conflictuado. Su padre lo presiona para que logre ingresar a una facultad estatal y así poder ser útil a la familia, pero sus intereses están divididos entre su trabajo en un bar y su juego de computadora favorito, donde puede controlar a voluntad a su noviecita virtual. Su falta de amor propio lo lleva a consumir una droga conocida como 'Tipo S', que pronto le induce un estado de confusión total, situación durante la cual se obsesiona con la nueva empleada del bar como si fuera la chica de la computadora. Cuando la máquina se le resetea perdiendo toda la data de la chica virtual, se sale de control y es arrestado por la policía.

LOCOMOTION - CICLO ANIME
LOVING LUN y VIE
23:00 HS.



Nagi Kirina
(voz, Yuu Asakawa

Ella es la hija de Seichi Kirima, autor de un extraño libro del que nadie quiere hacerse cargo. Estuvo de alguna manera involucrada con Saotome, asiste a la secundaria Shinyo. Fuera de la escuela se comporta como una especie de investigadora que trata de echar luz sobre las extrañas desapariciones, especialmente con todo lo que tiene que ver con Saotome.



Masami Saotome
(voz, Jun Fukuyama)

Chaboncito que conquistara el corazón de las amigas Moto y Yasuko, pero que sin embargo intentó levantarse a Nagi Kirima con poco éxito. Luego de este fracaso nadie volvió a verlo con vida, sin embargo Tonomura Moto se encuentra con su 'espíritu vacío' en una callejuela de Tokio. La figura de Saotome no parece reconocerla y solo intenta comerse a la chica. Cuando ésta estaba a punto de entregar su vida, la aparición de Saotome se evapora tras recibir el ataque de una figura vestida con las ropas del Boogiepop. Con el correr de los episodios nos damos cuenta que la entidad siniestra utiliza la forma de Saotome para llevar a cabo sus propósitos, ya que en palabras de Kirima, ella le ha dado muerte.



Toka Miyashita

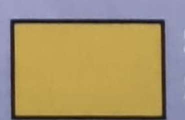
Poco sabemos de ella a excepción que algo oculta en el bolso que lleva casi siempre a cuestas. ¿Extraños ropajes quizás? Se la ve yendo con él en cada momento previo a la aparición del Boogiepop... ¿será que ella?... Ocasionalmente, conoce a Suema cuando ambas coinciden en el Hospital Central. De chica fue tratada en el mismo hospital debido a una rara enfermedad. Su actual comportamiento comienza a preocupar a sus padres, quienes temen que vuelva a enfermar...



Oficial Morita

Su cuerpo ha sido utilizado por la primera entidad enviada por 'el clan' para asesinar a los seres humanos con talentos especiales que cada vez nacen con más frecuencia entre la población. Su posición de infiltrado dentro de la policía le permite acceder a información de primera mano y anticiparse al desarrollo de los acontecimientos.

SECUNDARIA HIJIRIDANI



SECUNDARIA SHINYO

BOOGIEPOP PHANTOM

Estética y narrativa - Por Ignacio Esains y Patricio Land



A CONTINUACION: FRIENDS

Amigos son los amigos

Si queremos buscar antecedentes en esta obra enseguida se nos ocurre el animé de la chica vestida de osito y las computadoras, pero también hay algo de **Perfect Blue**, **Kite** y la más reciente **Sci Fi Harry**, si nos acotamos al género animado y hasta alguna reminiscencia de las novelas de un escritor que todo el mundo conoce pero que no vamos a nombrar y de series televisivas como por ejemplo **Twin Peaks** (aunque mucho más light).

Durante la mayoría de los capítulos y especialmente al comienzo, la imagen es prácticamente monocromática, plena en gamas de grises, sepias y marrones difuminados con una especie de aureola que rodea la pantalla, al estilo de una proyección antigua.

Otros detalles dejan claro que la intención es mostrar el futuro a través de la estética del cine de principios de siglo: los intertítulos que separan las escenas, la imagen borrosa y sucia, los planos fijos, sin movimiento de cámara.

Esta elección merece un aplauso por su consistencia, pero nunca se justifica dramáticamente.

Por ejemplo: todos los trucos y juegos de imágenes de **Lain** (el sonido de fondo en los momentos de silencio, los 'device' con los que terminan los episodios, los interludios explicativos tipo enciclopedia multimedia) tienen seguramente mucho que ver con la idea base de esta serie, que sugería (a grandes rasgos) que las dificultades de la comunicación en la era Internet eran la primera señal del nacimiento de un nuevo ser humano, un nuevo paso en la escala evolutiva.

Las ideas de **Boogiepop** son las eternas banalidades del animé psicológico: los traumas de la adolescencia e infancia, analizados con toda la profundidad de un manual de cuarto año y eso es tal vez algo que podría haberse mejorado un poco, pero que a estas alturas



TRES QUE PIENSAN COMO UNO

Mejor que no te los encuentres de noche

Boogiepop Phantom (basada en las novelas y los mangas de Boogiepop & Others escritas por Kouhei Kadono). Estrenada en el Japón entre el 6 de enero del 2000 al 22 de marzo del mismo año. 12 Episodios dirigidos por Takashi Watanabe con diseño de personajes de Kouji Ogata. Producida por Madhouse.

de las circunstancias alcanza y sobra.

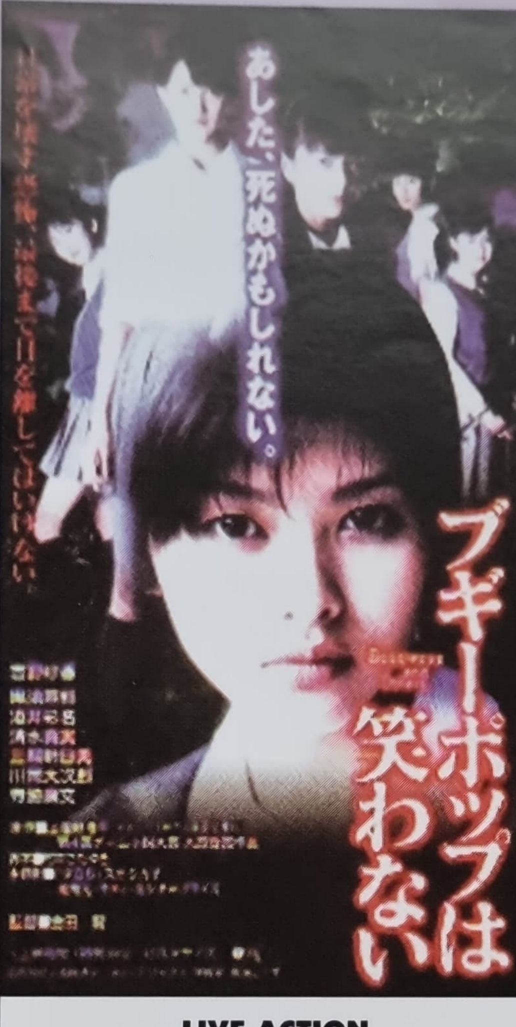
Los diseños de personajes son similares a los de **Lain**, quizás hasta un poco más detallados.

Los monstruos sobrenaturales llevan el sello de **Madhouse**, que viene haciendo tentáculos y dientecitos babeados desde hace bastante rato, nunca mejor que en **Ninja Scroll** y las excelentes escenas de combate que hicieron de **Jubei Chan** un animé memorable aunque seguido por unos pocos muy pocos.

La animación es buena y el conjunto está muy bien logrado.

Más rastros de esta producción se pueden encontrar analizando otra fuente de influencia más cercana (más aún que **Lain**): la película live-action **The Ring**, un sobrevalorado y aburrido bodrio que fue fenómeno popular en el **Japón** en 1998. Seguramente el **Robot Dandy** les hablará algún día de esta obra que ya ha generado millones de secuelas insípidas.

Y hablando de gente que busca gente, nada mejor para cerrar esta breve introducción mencionando el largometraje que en el otoño del 2000 se estrenara basada en los mismos acontecimientos que se narran en la serie de animé. Los personajes son básicamente los mismos (salvo algún que otro cambio de nombre) y fue dirigida por el notable realizador **Sadayuki Murai**.



LIVE ACTION

¡Buscala en Internet y mirala con el Kuiuiki Time!

LA BANDA DE SONIDO

Existen dos compactos esenciales de esta serie, un single con 3 temas y un cuarto CD que contiene una versión modificada de ´El Anillo de los Nibelungos´ de R. Wagner.



Original Soundtrack
Mediaworks MNCA-3001
2/25/2000
2 discos (13 temas)



Kimi ni Tsumetai Koto
Boogiepop and Others
Mediaworks MNCA-3003
3/25/2000
11 Temas



BOOGIEPOP PHANTOM

ANIMACION	BUENA
PERSONAJES	LIMADOS
ARGUMENTO	PODEROSO
SUBTITULADO	CASI SIEMPRE
¿LO VEO?	¡SI!

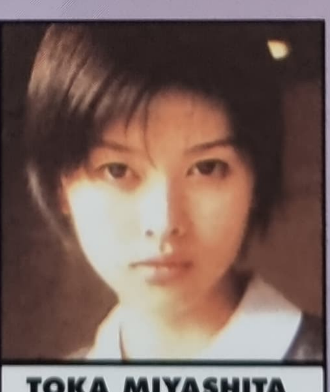
Lo malo: que Locomotion pasó el 2do. capítulo antes que el 1ero.

85 %



¿TENES UNA MONEDA, FIERITA?

¡Si voy a pie me agarra el Oogi Boogi!



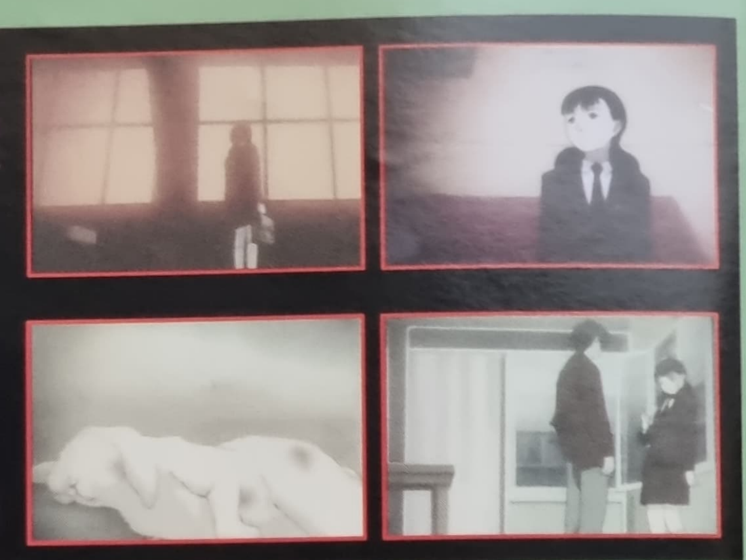
TOKA MIYASHITA

En su versión casi real

BOOGIEPOP PHANTOM

Guía de Episodios - Por Patricio Land

1 - Portraits From Memory

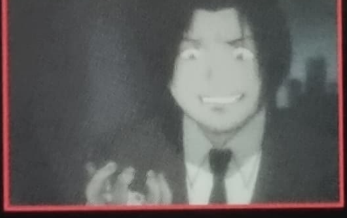


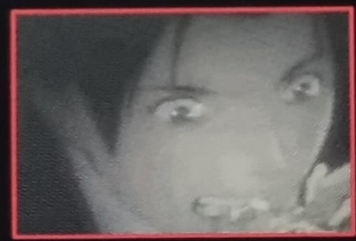
Durante la noche ocurre un fenómeno inexplicable que provoca un apagón temporal y una columna de luz se alza hacia el espacio. En la escuela Hijiridani comienzan a circular los rumores sobre la presencia del Shinigami (el Angel de la Muerte) y los relacionan con las extrañas desapariciones de dos alumnos poco tiempo atrás... ¿se los habrá llevado el Boogiepop? Moto Tonomura estaba completamente enamorada de Saotome, uno de los chicos desaparecidos. Sin embargo en los callejones de la urbe se le aparece un personaje con el mismo aspecto de su amado, pero con intenciones de lo más siniestras...

Rating:

2 - Light In Darkness









En plena adolescencia los médicos le detectan osteosarcoma, razón por la cual debe ir al Hospital Central, donde conoce a la misteriosa Kirima quien también asiste a ese nosocomio. ¿Ambos son tratados con alguna droga experimental quizás? Cierta noche una esfera de luz atraviesa su cuerpo. Luego fiebre, y tras ella algo increible: empieza a ver bichos dentro de la gente que lo rodea, especialmente en una compañera de aula que tiene muy buenas notas y que resulta ser Yoko, la amiga de Misuzu. A partir de entonces no podrá poner freno a la adicción que le provoca extirpar e ingerir la maldad de las personas... hasta que llega el Boogiepop y... pasa a engrosar la lista de desaparecidos.

Rating:

3 - Life Can Be So Nice









Los oficialmente desaparecidos hasta el momento son Minako Yurihara, Jouchi y Masami Saotome; sin embargo demasiadas muertes están ocurriendo en los últimos meses. Misuzu, una alumna de la escuela, es muy apreciada por sus compañeras, sin embargo oculta algo terrible, una misteriosa muerte que concentra la atención de la entidad que utiliza la forma de Saotome, del Boogiepop y de la propia Nagi Kirima. ¿Por qué Misuzu concurre tan seguido al Parque Norte? ¿Qué significado tiene para ella el nombre de Panur? ¿Por qué el destino es tan trágico con ella?

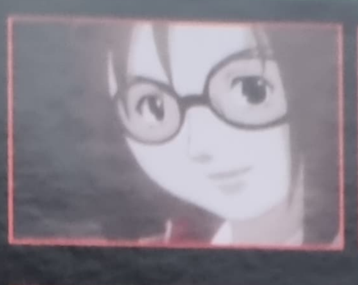
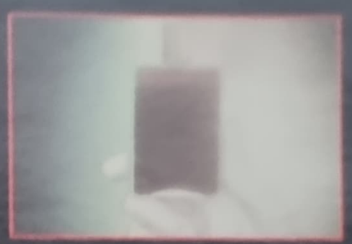
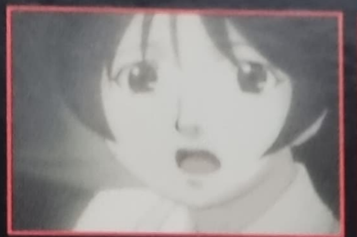
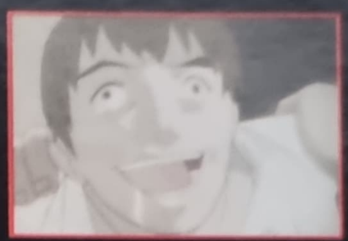
Rating: 

PRIMERA PARTE
EPISODIOS 1 - 6

4 - My Fair Lady

De día Yoji Tsurunuma trabaja en un bar restaurant, por la noche se encierra en su habitación a jugar con su chica virtual en un fichin para la PC. Pronto entra en contacto con una chica que lo quiere hacer adicto a una nueva droga disfrazada de producto para aromaterapia. Se trata del 'Tipo S', especialmente efectivo en los sujetos con poca autoestima. Con el correr de los días, Yoji se vuelve completamente adicto, momento en el cual sus sentimientos por su amiga virtual y una nueva empleada del bar, Rie Sato, comienzan a confundirse en su mente... al punto que Rie se siente verdaderamente amenazada...

Rating:

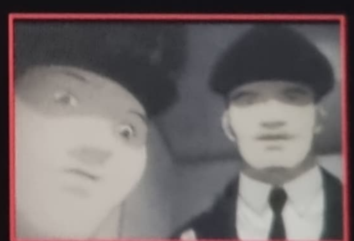





5 - Interlude

En la oficina de policía, el Oficial Morita y su asistente gustan de tener largas charlas durante los reportes nocturnos. Morita parece saber más de lo que cualquier otra persona -inclusive del gobierno- conoce sobre las extrañas desapariciones y un supuesto grupo underground que controla las actividades de los seres humanos. Mientras tanto, una chica de nombre Suema entabla amistad con Toka Miyashita en el hospital. Cerca de allí, la hija de una anciana hallada muerta delira supuestamente con el cerebro arruinado debido al uso de un medicamento ilegal...

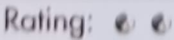
Rating:

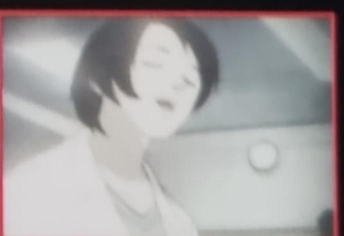
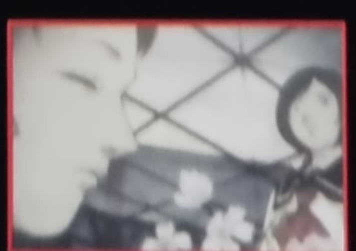


6 - Mother's Day

Nos trasladamos siete años hacia atrás para ser testigos de la historia de una madre y su hija que acaban de perder al jefe de la familia. El eje central de este drama se vuelve a trasladar hacia las paredes del Hospital General, pero esta vez en el pabellón de psicología. Poco después la madre de Shinjue comienza a salir con su jefe del trabajo, hecho que mortifica a la chica. Dos años después se encuentra en el mismo hospital con una mujer embarazada, una futura madre que está siendo tratada por los inescrupulosos médicos residentes... ¿pero qué sucede con Shinjue?

Rating: 


GHOST SWEEPER MIKAMI

La Cazafantasmas - Por Patricio Land

Durante la avalancha de estrenos que implementara el **Magic** a lo largo de lps meses de septiembre y octubre, varios títulos llamaron la atención del público antes que la serie sobre la cual vamos a hablar hoy, sin embargo con el correr del tiempo y de los capítulos, los supuestos 'pesos pesados' empezaron a desinflarse derivando la atención hacia esta comedia, que poco a poco se ganó su buena cantidad de seguidores.

Si bien al principio fue duramente rechazada por su calidad de animación (recordemos que la serie es del '93) este aspecto levemente negativo fue contrarrestado por el carisma de sus personajes y lo divertido de sus guiones, que aún pecando de simplistas logran hacernos pasar un buen momento.

Esto no debería tomarnos por sorpresa si tenemos en cuenta que los ingredientes básicos de **Ghost Sweeper Mikami** son los mismos que los que compartían las primeras series éxito de animé en nuestro país.

No en vano **GS Mikami** pugnaba por el espacio televisivo nipón con producciones de la talla de **Sailor Moon**, **Dragon Ball Z** y el fresco recuerdo de **Ranma ½** y tantas otras que apenas habían despedido la pantalla por aquellos tiempos.

Todas estas series eran claros exponentes de un estilo ágil, despreocupado y efectivo.

Ante el embolante acecho de somníferas producciones como **Orphen Revenge**, el poco triunfal regreso de **BT'x** (¡Véte, X!), **Soul Hunter**, **Eatman**, etc, es bueno poder estar más concentrado en disfrutar del animé que en tratar de controlar los músculos de los párpados para evitar quedarnos dormidos.

Es por todas estas razones que estamos seguros que a la larga **Mikami** y sus amigos se ganarán un lugar de privilegio en el ya tan anestasiado corazón otaku y si no, sepan que además este humilde editor no puede resistirse a la pasión que en él despiertan las hermosas pelirrojas (¡Alicia Witt!), razón que se potencia con el amplio vestuario que **Reiko** tiene a su disposición con el cual nos deslumbra en cada episodio y justifica plenamente esta nota.

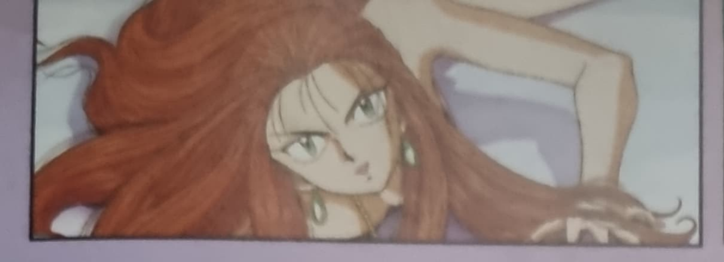
Es un bello cuerpo seductor

La propuesta de este programa es sencilla: **Mikami** tiene increíbles poderes para ayudar a los espíritus errantes a volver a su lugar entre los muertos; pero no los utilizará directamente en pos

MAGIC KIDS
LUN/LUN 10:00-14:00-19:30-23:00

¡Imágenes de la serie de TV en el Data Disc de este mes!





TERMINAL DOGMA

de defender a sus congéneres vivos sino que lo hará en beneficio propio, cobrando tarifas descomunales a las sufrientes víctimas de las visitas de los espectros.

Otro de los puntos fuertes de la serie es la constante galería de personajes que desfilan a lo largo de sus entregas levantando la puntería eficientemente tras uno o dos capítulos conocidos como 'de relleno', lo que compensa de sobra lo elemental de la base argumental, donde casi siempre se trata de mandar a guardar a algún descarriado fenómeno que hace de las suyas entre los edificios y viviendas que los nipones insisten en construir sobre abandonados cementerios o tumbas perdidas.

De hecho esta serie es un producto derivado de las pelis de Hollywood que algunos años antes hacían roncha en todo el mundo; recordemos **Poltergeist**, **Gremlins**, **Ghostbusters**, **House** y tantas otras, sin olvidar la profusa filmografía oriental en cuestión de fantasmas.

La troupe que rodea a **Reiko Mikami** es de lo más variopinta y divertida: tanto entre los aliados como entre los enemigos.

Entre los primeros están **Tadao Yokoshima**, el siempre alzado asistente-esclavo de la protagonista, **Okinu-chan**, una damita sacrificada siglos atrás en honor a un supuesto dios de la montaña, el cura excomulgado **Karusu** (**Carlos** sería la traducción adecuada), a la descontrolada **Meiko** y su séquito de yakuchines que la siguen cual si fuera una verdadera entrenadora Pokémon -pero estos bichitos tienen mucha más chapa, eh!-.

No son de menor importancia los malosos que pondrán todo tipo de obstáculos a nuestros héroes, entre los que nos encontraremos con el **Dr. Kaos** (**Chaos**) y su asistente robótica **María**, un viejo científico muy copado que está en la lona y por supuesto la bella **Emi**, principal competencia de nuestra heroína y practicante de magia negra y vudú.

Siempre en busca de dinero y sin temor

La producción se encuadra dentro de los estándares para una realización con casi más de ocho años sobre los hombros, pero que a lo largo de las 45 entregas se mantiene constante y sin demasiada evidencia de coreanos raspa acetatos con sus lápices sin punta.

Convengamos que la animación no es la mejor, pero tampoco es para nada mala, si exceptuamos algunos monstruos verdaderamente fuleros o el uso desmedido de esa forma derivada del estilo 'super deformed' que consiste en agigantar la cabeza o parte del cuerpo de algún protagonista y empequeñecer a su contrapartida en la pantalla, lo que generalmente es desagradable, pero el doblaje de los cuates de **Audiomaster 3000** (México) se impone acer-



BICHO COLORADO

Mikami solo piensa en el dinero





KISS CONTRA LOS FANTASMAS

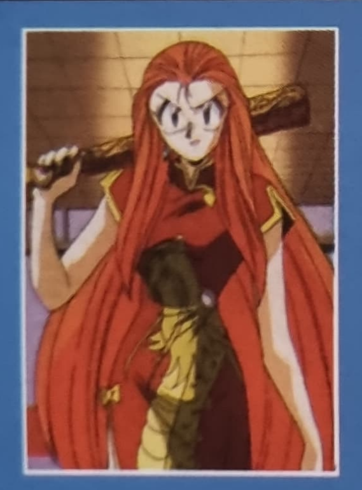
¡Hay mucho mostro suelto en Tokio!

tadamente ante lo visual y con seguridad logra que la técnica cause el efecto deseado: arrancar una sonrisa al espectador (es increíble las veces que me he sorprendido soltando una vergonzante carcajada durante estas secuencias), sobre todo en el caso de los gritos y lloriqueos de **Yokoshima** que resultan verdaderamente divertidos.

Si bien la mayoría de los capítulos son unitarios, hay varios episodios dobles sencillamente exquisitos. Me viene a la mente a modo de ejemplo aquél en donde víctima de un veneno destilado por el **Doctor Kaos**, el pobre **Yokoshima** emprende un viaje hacia el pasado, que eventualmente terminará con su propia desaparición a menos que logre arrancarle un beso a **Reiko**, algo que sabemos le resultará prácticamente imposible (además estos dos episodios son sumamente interesantes porque brindan detalles sobre la infancia y adolescencia de la protagonista y de su relación con el **Padre Karusu**); o aquél en donde todos los aliados y enemigos de **Mikami** abordan un avión con rumbo a una islita perdida del mediterráneo, con el fin de enfrentarse al temible **Conde Bladó**, el padre de **Pete**, un medio vampiro que también se encuentra bajo el ala protectora del pobre cura.

Los escenarios en donde transcurre la acción son muy variados (edificios, ciudades, playas,

Reiko Mikami
(voz, Hiromi Tsuru/Conny Madera)



Es la mejor psíquica del Japón y también la más costosa. Sus honorarios por alejar a los espíritus malignos y realizar exorcismos de toda clase pueden alcanzar cifras siderales. Fue alumna de un cura católico, posteriormente excomulgado, de nombre Karusu. Tiene como empleado a Tadao Yokoshima, a quien normalmente le paga dos yens por día por hacer toda clase de tareas que ponen en riesgo su vida, pero en ocasiones hasta su salario puede descender hasta los 50 cvos. Es pelirroja, tiene un lomo terrible y su único defecto es que tiene un cocodrilo en el bolsillo. Sus medidas, según ella, son 92-59-94 y sus armas predilectas a la hora de atacar son la Espada Sagrada, las Gafas Clarividentes, la Piedra Divina (que a veces usa como un aro), la técnica de la Proyección Astral, la Soga Mágica y por supuesto los Talismanes (¡ojo, no confundir con los talibanes!) que en realidad son Sellos Mágicos para realizar barreras protectoras.

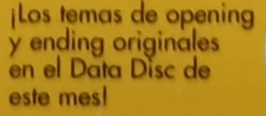


Tadao Yokoshima
(voz, Ryo Horikawa /Moises Mora)



Formalmente es el asistente de Mikami, pero en la práctica es una especie de esclavo personal de la colorada. El magro sueldo que percibe (250 yens, menos de 3 dólares por día) solo es compensado por las varias oportunidades en las que Yokoshima puede espiar a Mikami mientras se cambia o toma una ducha. Constantemente trata de tirarle los galgos, ocasiones todas en las que es rechazado con un certero golpe por parte de la cazafantasmas.

MAGIC KIDS LUN/LUN 10:00-14:00-19:30-23:00 HS.





EL PARAISO PERDIDO

¡La playa de Yokoshima!



EL MANGA

Tapa del volumen 1



El MANGA

Tapa del volumen 31



EL MANGA

Tapa del volumen 39

En el cie

...en la

wwwlarevist

VENTA MAYORISTA: ULRICO SCHMIDEL 5620 (1440)
TEL./FAX.: (54-11)4642-5130/4643-0010 · e-ma

lo Dios...

a tierra

eria.com.ar

. VENTA TELEFONICA: 4643-2299

l: info@larevisteria.com.ar





EN EL CINE

En el Japón son tan supersticiosos que hicieron una peli de Mikami, por las dudas...



PODEROSOS ENEMIGOS

Harán hasta lo imposible por no volver a descansar en paz

aviones, barcos, trenes y todo medio de transporte) lo que es de agradecer ya que permite a la protagonista lucir sus ajustadas vestimentas, poniendo de manifiesto sus provocativas curvas ¡al punto que casi hacemos una guía de ropitas de **Mikami**!

¿Y el manga?

Como habrán podido suponer detrás de esta gran mujer hay por supuesto un gran manga.

Al mismo se lo conoce en su país como **Ghost Sweeper Mikami Gokuraku Daisakusen** (algo así como la 'técnica definitiva del Paraíso), obra de **Takashi Shiina** quien, tras ganar los concursos de rigor, empezó a ser publicado en 1991 en las páginas del **Shonen Sunday** de **Shogakukan**. Lo particular de este manga es que ha sucedido, y durante mucho tiempo, a la versión animada, habiendo llegado en 1999 a la friolera de 39 tomos recopilatorios, ¿a que no se lo imaginaban?

La película

Coronando la exitosa temporada televisiva, se estrena en las salas de Oriente el 20 de agosto de 1994 el primer y único largometraje basado en **GSM**.

En esta, todos los personajes que actualmente podemos ver por el canal de la estrellita se enfrentarán a otro poderoso vampiro, en esta ocasión nada menos que la reencarnación de **Nosferatu** y su servidor, un samurai con forma de araña gigante.

La peli es buena, con algunas escenas majestuosamente animadas -sobre todo los combates- pero como suele ocurrir en estos casos, es conveniente ver la serie o leer el manga antes de meterse de lleno en el film ya que es probable que los neófitos en el universo **Mikami** se puedan sentir mareados a los diez minutos debido a la cantidad de personajes que salen a escena. Lamentablemente para los fans, la película dura escasos sesenta minutos y fue editada en algunos países de Europa por **Dynamic Italia**.

Hasta aquí nuestro informe en este número, esperemos que disfruten de las sorpresas que hemos puesto para ustedes en el **Data Disc** sobre esta terrible pelirroja. ¡Adiosín!

Opening en castellano

Su largo cabello el viento mece,
es un bello cuerpo seductor
sus zapatos son con muy alto tacón
siempre en busca de dinero y sin temor
A los pies de enormes rascacielos
testigos que inmutables pueden ver
que sin excepción si llega
una aparición
a su mundo logrará hacerla volver.
Siempre inmensa e infuladora
que nunca piensa en el amor
pero ella cree que así es mejor

Mikami, Mikami, la cazafantasmas
gozada, admirada
Mikami, Mikami, la cazafantasmas
hermosa mujer, es Mikami

MAGIC KIDS
LUN/LUN 10:00-14:00-19:30-23:00 HS.

¡Buscá los wallpapers y el video original del opening japonés en el Data Disc de este mes!





¡LA RESURRECCION DE NOSFERATU!

Portada del Laser Disc de la película de Ghost Sweeper Mikami

Tema de ending en castellano

Todos piensan que hay en mi solo ambición
y que de hielo yo tengo el corazón
dice la gente que egoísta soy
que por dinero la vida doy
Todos están equivocados
pues en mis venas hay calor
hay amor
es la realidad...

Libre soy y nada me falta
la vida me encanta
más da igual si de pronto ya llega el final
libre soy y sigo mi instinto
hay algo distinto en mí
nunca van a entender porque soy así

EL REPORTE DE GLOBAL



GHOST SWEEPER MIKAMI

ANIMACION	BUENA -
PERSONAJES	COPADOS
ARGUMENTO	DIVERTIDO
DOBLAJE	MUY BUENO
¿LO VEO?	¡SI!

Lo malo: pasó desapercibida entre tantos estrenos...

75 %

Existen en total cinco compactos oficiales con la banda de sonido de **Ghost Sweeper Mikami** (King Records) y otros tantos compilados de origen chino (SM). A continuación la lista de la discografía básica para cualquier cazafantasmas:

Ghost Sweeper Mikami - Gokuraku Ongaku Dai-sakusen! vol 1
King Records KICA-155 21/07/1993
Contiene 15 temas (incluye opening y ending y BGM compuesta por Toshihiko Sabashi)

Ghost Sweeper (Harada Chie) (Opening)
It's gorgeous life!
GS Mikami tadaima sanjou!
Yoru ni kanpai
Dance no D (par Kosaka Yumiko)
Koi wa oazuke
Shiawase ni mawari-michi
Dangerous game
Cool na heart ni ...
Try my heaven (Harada Chie)
Gekka no mure
Sokonashi no genjitsu
High heel de kiss
14. Totteoki no ashita 1:57
Believe me (Kosaka Yumiko) (Ending)

Ghost Sweeper Mikami - Gokuraku Ongaku Dai-sakusen! vol 2 (King Records KICA -167 03/11/1993)
Ghost Sweeper Mikami - Utsukushiki toubou-sha series 1, 2, 3, 4 y 5
(En los cinco casos se trata de singles)



Okinu Chan
(voz, Mariko Koda/Mariana Ortiz)



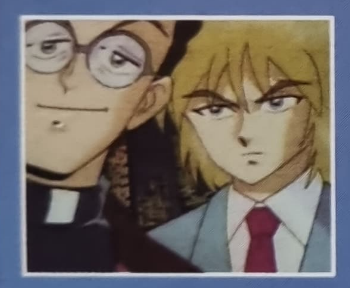
Ella es una doncella muerta hace 300 años que fue sacrificada, pero nunca logró el cometido de ir al Paraíso y descansar en paz. Cuando comienza esta aventura se encuentra con la cazafantasmas, quien la ayuda a cambiar roles con un explorador también caído en desgracia. Así se queda a vivir en la mansión de Mikami para ayudar en todas las tareas que ella le imponga hasta saldar su deuda por haber realizado la transferencia de almas (le descuenta 30 cvos por día). A pesar de estar muerta tiene sentimientos muy vivos por Yokoshima.

Emi Ogasawara
(voz, Michie Tomizawa/Gisela Casillas)

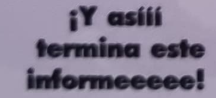


Es la rival de Mikami tanto en el aspecto laboral como personal. En lugar de trabajar en forma independiente esta morochaza trabaja para asociaciones gubernamentales y es propicia a utilizar magia negra y oscuras técnicas milenarias. Tiene tres guardaespaldas que la protegen, especialmente durante sus conjuros, de nombre Tyson, Schwarzenneger y Jordan. Está caliente con Pete, aunque en cierta ocasión pudo llevarse a Yokoshima para su bando

Padre Karuzu (Carlos) y Pietro (Peter) Bladó
(voz, Kazuyuki Sogabe/Carlos Iñigo
Tomoyuki Morikawa/Luis Ramírez)



El primero es un cura católigo excomulgado por practicar exorcismos sin permiso de la Iglesia Católica. No la tiene muy clara y sus poderes son dudosos, sin embargo fue el tutor de Mikami y ella le debe algo -no mucho- de respeto. Su destino se cruza con el de Pietro, un medio vampiro hijo del Conde Bladó, un siniestro personaje del siglo XIII que desea conquistar el mundo.





Yakuchin



Un alfeñique experto en hechizos y traficante de artefactos mágicos que prepara toda clase de pastillitas para incrementar los poderes psíquicos de sus conejillos de indias (léase Yokoshima). La droga más poderosa que ha creado es el Catástrofe 7-A, que amplifica por 300 segundos el poder mental del que la ingiera, claro que colateralmente te quema la cabeza.

Ghost Sweeper Mikami es una producción de Toie emitida en el Japón entre el 11 de abril de 1993 y el 6 de marzo de 1994. Fue dirigida por Umezawa Atsutoshi a lo largo de 45 episodios y un largometraje, basados en el manga de Shiina Takashi.

¡La banda original de sonido de Ghost Sweeper Mikami para cantar arriba del ponja como en la tele!



Meiko Rokudo
(voz, Kumiko Nishihara/Diana Pérez)



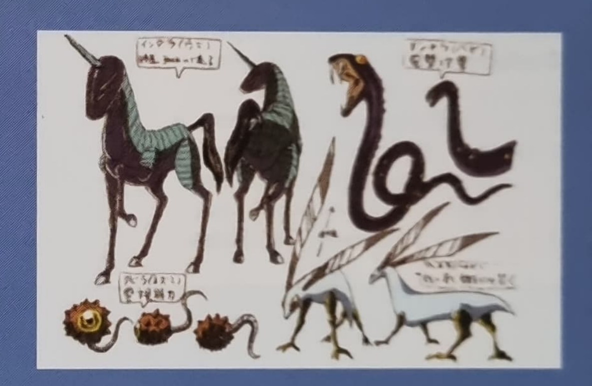
Es la pesadilla personal de Mikami. Esta chica es torpe, distraida e impulsiva, cualidades todas que la llevaron a fracasar en su exámen para obtener la licencia oficial de caza-fantasma. Se conoce con Mikami desde entonces y aunque ella la aprecia, la protagonista no la soporta. Desde pequeña la protegen un grupo de 12 criaturas llamados Yakishines, que se muestran a continuación (con excepción de Basara... ¡porque es tan grande que no entra!).



Makora, Shotara y Mekira



Shindara, Ajira, Haira y Bicara



Indara, Sanchira, Kubira y Anchira

Dr. Kaos y María
(voz, Shigeru Chiba/M.A. Sanromán
Wakana Yamazaki/Marta Ceceña)

El doc es uno de los personajes más chapudos de la serie. Odia a la colorada pero en más de una ocasión deberán aunar esfuerzos para enfrentarse a temibles criaturas de la noche. El viejo es científico y alquimista al mismo tiempo, y ha vivido por más de mil años. El buen Doctor está en la ruina moral, física y económica. No tiene ni para pagar el alquiler. Durante algún momento de su existencia -aunque no recuerda cuándo- se inventó una robota súper poderosa de nombre María, quien lo asiste y obedece ciegamente.



JOURNEY TO JABURO

Gundam en la Play 2 - Por Manuel Silva

¡Hola amigos jugadores! ¿Mejor es gastarse la plata en fichines que en el hipódromo, verdad?

Para todos ustedes, amantes de los juegos y del animé, les ofrezco la siguiente review: **Mobile Suit Gundam: Journey To Jaburo**.

Por suerte para nosotros, éste es un buen fichín de **Gundam**. Ya que hemos jugado a cada porquería que nos entregó el **Sr. Bandai** con la esperanza de ver en la pantalla a los mecas más representativos de los dibujos ponjas en movimiento y, al fin, tenemos en nuestras manos a un juego digno de la legendaria serie.

Para empezar no se trata de una onda lucha a lo **Street Fighter**, ni de tablero como **El Juego de la Vida** o los **Tactics** de los **Gundams Super Deformed**. No, señores, este juego se asemeja más a las versiones de **Gundam Z** y **Char´s Counter Attack** para la vieja y ya casi olvidada **PlayStation**.

En tren de citar ejemplos, este maravilloso **Journey To Jaburo** les diría que tiene algo de la saga **Armored Core**, un poco de **Zone Of The Enders** y de algún otro que me estoy olvidando seguramente, pero es por la emoción.

Cual verdaderos **Newtypes**, tendremos que manejar a nuestro querido **Mobile Suit** desde atrás, y es mi deber mencionar que los controles no son del todo suaves como por ejemplo en **Z.O.E.** (que se mueve con una suavidad increíble); **Journey to Jaburo** es medio durito en este aspecto, pero ¿saben qué? ¡poco importa amigos! ¡Es tan fácil que en una tardecita de lluvia se lo terminan! Y lo que es más: ¡podrán desbloquear todos los secretitos que guarda este magnífico DVD-ROM!



GUNDAM EN POLIGONITOS

El mejor juego de esta saga para la flamante consola de Sony

¡AL QUE ME DIGA HELADERA LO SURTO!

Espectacular secuencia en la Colonia Espacial

¿Saben cuál es otro motivo que hace de éste el mejor de todos los juegos de **Gundam**? Los gráficos. ¡Claro que sí! Unos increíbles polígonos perfectamente texturados serán el motivo de que se les caiga la baba y ensucien todo el pad negrito de la **Play 2**. ¡El verdadero sueño de todo fan de **Gundam**! (¿los habrá en la Argentina, además de nosotros?)

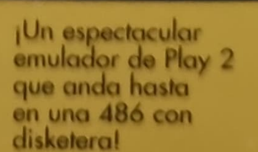
Por supuesto, también encontraremos una espectacular intro en CGI en calidad DVD que los dejará helados.

Créanme que es el mejor juego de robots gigantes basados en una serie de animé que he visto hasta ahora; los de **Macross** son humillados frente a este poderoso **Jaburo**.

¿Todavía quieren más? ¡Jo, Jo! ¡Está bien! ¡Hay más!

Entre misión y misión se irán desbloqueando pedacitos de animación completamente nueva, que recrea las mejores escenas de la primer entrega de **Gundam** (esa que se estuvo emitiendo en EE.UU. a través del **Cartoon Network**

EN EL DATA DISC DE ESTE MES:





pero que levantaron faltando solo 4 o 5 capítulos hace menos de un mes); pero a diferencia de **Macross M3**, que hace no tan poco comentásemos en esta misma sección, aquí sí hay mucha animación nueva. ¡Ojo! Pero se trata de los capítulos originales completos, eh.

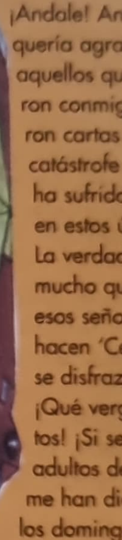
Más no se puede pedir: linda jugabilidad, lindos gráficos, animé en calidad DVD y... me falta algo todavía... ¡También podremos disponer de una rockola con los mejores temas de la primera serie de **Gundam**, para que los escuches en tu tele las veces que quieras!

¡Y el descontrol sigue! Al ir apareciendo más y más mechas durante el juego, se habilitará la opción de galería de imágenes, donde podremos ver a estos increíblemente bien modelados robotos desde todos los ángulos posibles.

Al finalizar el modo historia se posibilita el clásico modo free mission, salvo que en este caso las misiones serán distintas y hasta podremos jugar con otros mechas. ¿Siempre quisieron jugar con un **Zaku**? ¡Ahora pueden y hasta con el **Cometa Rojo** de **Char**!

Además tengan en cuenta, fans de **Gundam** y de la **Play 2**, que ya se viene la segunta parte: un tactic en tiempo real (o sea que nada de fichitas y cuadraditos) donde estaremos del lado de **Zeon**, es decir del bando enemigo. ¡Ju, ju! Controlaremos todo un escuadrón de **Zakus** perfectamente modelados! Así que estén atentos al nombre de **Zeonic Front**. ¿Querían una buena excusa para comprarse la **Play 2** antes de que salga **Metal Gear 2**?

Bueno, ya la tienen.

El RX-78 de las Fuerzas Terrestes

CARTA ABIERTA DE GODINES



¡Andale! Antes que nada quería agradecerles a todos aquellos que se solidarizaron conmigo y me mandaron cartas de apoyo ante la catástrofe más grande que ha sufrido la humanidad en estos últimos tiempos! La verdad es que me duele mucho que nos plagien esos señores bigotudos que hacen 'Cero en conducta' se disfrazan de niños. ¡Qué vergüenza, amiguitos! ¡Si se nota que son adultos depravados! A mi me han dicho que lo pasan los domingos al mediodía en su país, así que por favor les pido que no lo vean. Y si quieren tomar una posición más combativa, ¡les pido que manden cartas a los canales para que vuelvan a dar los capítulos estrenos del Chavo del ocho! ¡Estoy furioso!

MSG JOURNEY TO JABURO

GRAFICOS	LOS MEJORES
JUGABILIDAD	BUENA
ANIME	¡EN CALIDAD DVD!
WING	NI A PALOS
¿LO COMPRO?	¡YA!

El problema de los controles y lo corto del juego le restan puntitos...

90 %

ORPHEN REVENGE

¿Segundas partes no son buenas? - Por Manuel Silva

¡Mágicamente, tras la conclusión de la primera serie de **Orphen**, **Magic Kids** nos sorprendió al continuar con las aventuras de este brujo denso y patiño! ¡Sí, **Orphen Revenge** ya está en nuestros tubos catódicos! No solo debemos soportar esta temible continuación sino que también en octubre debimos ser fuertes y aguantar al increible locutrucho que puso el **Magic**! ¿Es el mismo de los patéticos cuentos narrados de **El Club del Anime**? Hagan sus apuestas; ¡aquí en la redacción estamos seguros de que sí lo es!

Pero ustedes se preguntarán cómo terminó la primera serie de **Orphen**, así que presten atención, preparen un cómodo almohadón y a leer...

Durante el viaje de **Orphen** con sus amigos en busca de la **Espada de Bart Anders** (que vale la pena recalcar tenían en su poder los enanos **Dorchin** y **Volcan**, quienes nunca se alejaron demasiado de **Orphen** & Cía.), encontramos antiguos compañeros, aprendimos cada vez más acerca del pasado de nuestro héroe y su querida **Azali**, y sin querer nos dimos cuenta de que esta brujita era bastante perversa.

Además de ir juntando en el camino otros artefactos que ayudarían a romper el hechizo en la que la propia **Azalia** cayó gracias a sus ansias de poder, y por el hecho de querer impresionar a **Childman**, de quien nos enteramos más tarde que estaba profundamente enamorada.

Pero como los personajes de esta serie son casi todos balinazos, **Childman** le dijo a **Azalia** que lo de ellos era imposible, lo cual perchó sobremanera a la joven brujita. Esos artefactos que junto a la espada de Bart Anders romperían el hechizo eran una extraña gema y un brazalete mágico.

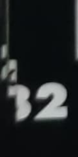
Pero ¿qué es lo que hacía tan enigmáticos a **Childman** y a **Hartia** en el resumen anterior? El hecho de que en el fondo ¡sí querían ayudar a **Azalia**!, no como el resto de los habitantes de la **Torre de los Colmillos** que querían ver al pobre dragón **Agosto Sangriento** bien muerto. El hecho es que de esto nos enteramos bien entrada la historia, junto casi con la llegada de **Corazón de Fuego**, un personaje aún más gay que el resto, quien acepta el desafío que le impone su madre de acabar con **Agosto Sangriento** para poder

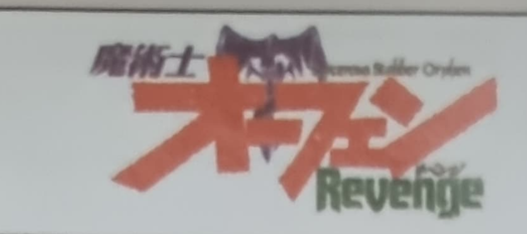



TE JURO QUE NUNCA ME HABIA PASADO

...Excusas, excusas...

MAGIC KIDS TODOS LOS DIAS 8:00-15:00 17:00-22:30 HS.





ocupar él mismo un lugar más alto que **Childman**.

La cosa es que veremos como este amanerado brujo hará lo imposible por destruir tanto a **Agosto Sangriento** como, más tarde, también a **Childman**; sin embargo, un giro insospechado (más o menos) se dará en la trama al enfrentarse en una ocasión **Childman** con **Azalia**. La bruja mal intencionada, merced a un acto de magia, 'cambia' su alma por la de **Childman**, quien queda atrapado dentro del escamoso cuerpo de **Agosto Sangriento**. La bruja, ahora con el cuerpo de su querido **Childman**, vuelve a la **Torre de los Colmillos** solo para buscar venganza.

Mientras tanto, **Orphen** (de quien ya a esta altura nos habíamos olvidado) sigue amargado y tratanto tozudamente de encontrar una solución al problema del dragón. Tal es su obsesión al respecto que no pudo darse cuenta que en más de una ocasión de que no se enfrentaba a **Childman** sino a su querida **Azalia**.

Pero, como sabemos, todo debe llegar a su fin, y el de **Orphen** mantuvo una alta cuota de dramatismo.

Corazón de Fuego que era en el fondo tan inútil como trolo, muere al tratar de destruir a **Agosto Sangriento/Childman**, lo que hace que su mami (de alto puesto en la **Torre**) se ponga mal, muy mal.

Hartia comienza a sospechar de su maestro (al ver cómo congelaba a los patiños menores de la torre si descubrían algo indebido) y decide contarle todo lo ocurrido a **Orphen** y sus amigos. El prota no puede creerlo pero se va haciendo una idea de cómo viene la mano y entiende ciertas actitudes de **Childman**, de quien se arrepiente de haber dudado tanto.

En estos momentos también seremos testigos de los sentimientos de **Cleo** hacia **Orphen**, a quien parece querer en demasía pero quizás no de la forma que todos nosotros pensamos ya que de 'eso', nada, eh. Ni un besito.

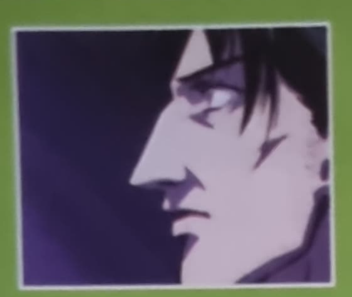
Los enanos **Volcan** y **Dorchin** entregaron (no después de haber molestado bastante) la espada de **Bart Anders** a **Orphen** y tras haberse encontrado en su camino con **Agosto Sangriento**, decidieron (no sabemos bien por qué... ¿compasión?) quedarse a atender al gigante lagarto.

El anunciado final llega con el encuentro definitivo entre los brujitos de la **Torre de los Colmillos**, **Orphen**, **Azalia** (como **Childman**) y **Agosto Sangriento/Childman**.

El estado de este último era deplorable, por lo que los ataques de **Azalia** parecían tener como fin la total destrucción de **Childman**, pero en resumidas cuentas **Azalia** reflexiona y recuerda el amor que sentía hacia su maestro y decide cambiar nuevamente de lugar entre **Childman** y el mostro, a pasar de las súplicas de **Orphen**, que hasta el momento seguía siendo un personaje menor en toda esta historia. Pero como todo buen final que se precie, el de esta serie no será la excepción: **Orphen** decide usar el poder de **Bart Anders** combiando con la gema y el bra-

¡Orphen salta de alegría porque compraron todos sus capítulos!

Childman Powderfield
(voz, Yoji Nakata)



Childman es el maestro tanto de Orphen como de Hartia y Azalia. Es realmente el más poderoso de todos los personajes de esta historia. En el pasado tuvo que rechazar a Azalia cuando ésta le declaró su amor, pero creemos que no porque no le gustara, sino porque se lo imponía el guión. En el fondo no buscaba la forma de destruir a Agosto Sangriento, sino de salvarla. Pero la muy tramposa cambió su cuerpo por el de él (creemos que Childman la dejó hacerlo). Childman casi pasa al otro mundo de no ser por la única intervención poderosa de Orphen, que salvó su alma junto con la de Azalia metiéndolo como un bebé dentro del vientre de Azalia.

Hartia
(voz, Okiayu Ryotaro)



Es el patiño de Childman, amiguete de Orphen es sus días en la Torre de los Colmillos y cuyo hobby es hacerce pasar por el 'Tigre Negro, El Asesino de la Oscuridad'. Una especie de superhéroe muy trucho que monta un simple y cornudo toro. Cleo y los demás gustan llamarlo 'Hombre Cangrejo', cosa que disgusta mucho a nuestro pelirrojo amigo. Hartia solo demostró tener un poquito de poder en los primeros capítulos al enfrentarse a Orphen. El solito descubrió que Azalia había usurpado el cuerpo de su maestro y se lo hizo saber, como buen buchón que es, al protagonista de esta historia. En la saga de Revenge sus participaciones son más continuas, principalmente haciendo apariciones poco triunfales como 'El Tigre Negro' con Ellis.

Ellis
(voz, Omi Minami)

La aprendiz oficial de Hartia es una jovencita que está flashada con Majic, pero como sabemos, Majic se la come, así que la pooobre no logra nunca nada. Su alter ego, con el cual acompaña a Hartia, es el de una magical girl montada en una morsa gigante (¿lo qué?). ¡Hasta que nos dimos cuenta que era una chica estábamos seguros de que se trataba de un pibe, eh! ¡Es que con la onda de esta serie nada nos llegaba a sorprender!



¡ESTA NOTA CONTINUARA!

¡Imágenes exclusivas de este manga a todo color!



Stephanie

Stephanie fue la primera compañera de aventuras de Orphen. Sabe datos tan útiles como por ejemplo qué tipo de manzanas le gustan al brujo. Es una joven muy seria que perdió sus poderes mágicos, y a partir de entonces se puso a ayudar a Orphen pero de otra forma, estudiando viejos escritos de magia para poder romper el hechizo de Azalia y desentrañar los misterios de la espada de Bart Anders. ¡Está muy buena, eh!



EL REPORTE DE GLOBAL

Le dedicamos esta guía de personajes a Maru Carril, que la usó para su Club del Anime.
¡Gracias, Maru!
¡¡La próxima vez copate y decí que la sacaste de Nuke!!



zalete y logra recuperar el cuerpo de **Azalia** (el de **Childman** se había destruido durante el sacrificio de **Azalia**).

Lo complicado iba a ser cómo conseguir cuerpo para las dos almas que rondaban tras la destrucción de **Agosto Sangirento**... Claro, ¿se habían olvidado ya de **Childman**?

Así resulta que la única buena idea que tiene **Orphen** durante toda la serie es la del final, ya que **Childman** nuevamente volvería a la vida como un 'hijo' de **Azalia**.

Nuestro héroe metió un embrión dentro del cuerpo de la mujer y de esa forma logró salvar sendas almas.

Todos felices. Menos nosotros, claro.

¿Y ahora qué?

No sabemos bien por qué, pero esta serie resultó ser lo suficientemente exitosa como para que la audiencia nipona se sintiera ávida de más **Orphen**; por lo que en el '99 llegó **Orphen Revenge**.

En esta nueva saga cambia un poco la estética de los personajes, pero en demasía la forma de narrar la historia.

Revenge es mucho más loca que su predecesora, pero al contrario que en **Dr. Slump** -por ejemplo- en este caso loco no significa bueno, ni siquiera gracioso.

Nos encontraremos así con una **Cleo** que sigue al lado de **Orphen** como su compañera, y con **Majic**, que decide abandonar la **Torre de los Colmillos** en pos de seguir junto a su primer maestro en busca de aventuras.

Aventuras que en **Revenge** significan ridiculeces. Patéticas ridiculeces.

¿Querían también nuevos personajes? Bueno, los hay. Para comenzar tenemos a **Licorice**, una joven niña empleada por la **Guardia Imperial** cuya misión es llevar a **Orphen** hasta ellos. **Licorice** trae un aire fresco a los personajes, que a esta altura ya cansan.

Es torpe, miope y estricta pero seguro que es la única que se hará con un lugar en el corazoncito del otaku argento.

Pero ahora nos preguntamos... ¿hay trama en **Revenge**? ¡Claro que la hay!, pero está mucho más escondida que en la anterior entrega.

Durante las locas aventuras del protagonista a lo largo de los primeros capítulos de esta nueva tanda, seremos testigos del asedio hacia el brujo por parte de unos extraños monstruos con diseños dignos de uno de esos cocodrilos de los huevos Kinder. ¡Amorfos mostros que parecen haber sido pintados a mano!

Estos monstruos resultarán presa fácil de la espada de **La Luz** (que hasta ahora sigue siendo el hechizo favorito tanto de **Orphen** como de **Majic**); y por supuesto todos nos preguntamos de dónde saldrán estos feos bichos.

¡La respuesta es fácil, amigos! Resulta que **Corazón de Fuego** no era hijo único como mal habríamos de suponer, sino que tenía un hermano llamado **Alma de Fuego**, igual de bala que su fallecido hermano.

Alma de Fuego obviamente quiere vengarse de **Orphen** por con-

ORPHEN REVENGE

ANIMACION	¡OK!
DISEÑOS	DEFORMES
GUION	TEMIBLE
SITUACIONES	TRILLADAS
OPENING	ROBADO

¡Qué bajón!

70 %



PURO AMAGUE

Orphen en realidad protege a todas las chicas de las garras del enano Volcan

siderarlo culpable de la muerte de su hermanito y del posterior palme de su madre, ahora reducida a un estado similar al de **Stephen Hawkins**.

Con la ayuda de **Hartia** (quien en **Revenge** abusa de su personaje 'El Asesino de la Oscuridad', alias 'El Hombre Cangrejo' según **Cleo**) y su joven aprendiz **Ellis** (cuya identidad secreta de superhéroe es la de una magical girl trucha), **Orphen** superará a este intrascendente personaje, pero a lo lejos desde los primeros capítulos, vislumbramos la silueta de una mujer hermosa y misteriosa.

Su nombre es **Esperanza** y su papel es un misterio que dejamos que ustedes, estimados lectores, resuelvan, porque nosotros ya no tenemos ganas de seguir viendo a este feo (aunque de buena calidad) anime.

Detalles, detalles

Orphen Revenge, al igual que la primera serie, posee un opening de lo más mentiroso.

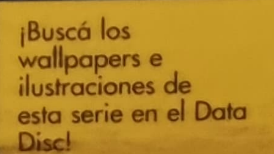
¿Por qué lo decimos? Por el hecho de que jamás veremos al 'Brujo Que te Ensarta' pelear contra esqueletos u otro tipo de monstruos como en forma tan descarada nos muestra la animación de apertura (vale la pena aclarar que es un afano trucho a toda la estética de **Cowboy Bebop**, con similares tomas, angulos y montaje).

Alma de Fuego y Corazón de Fuego



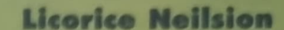
El hermano oculto de Corazón de Fuego revela en Revenge que la venganza parece ser la de él. Cree que Orphen es el responsable de la muerte de su hermano y le envía mostros muy feos a que le den una tunda, pero en lugar de eso, la situación se revierte y muere al igual que su hermano. Alma de Fuego poseía todos los poderes de su fallecido hermano, inclusive el poder de hacer pis sentado. La relación que sostenía con su madre en estado vegetativo era digna de Norman Bates en Psicosis. Por su parte, Corazón de Fuego era hijo de una de las integrantes de la cúpula dominante de la Torre de los Colmillos, a quien le fue encomendada la tarea de destruir a Agosto Sangriento, en vista de que Childman no parecía estar muy dispuesto a ello. Este rubiales era muy engreido y consentido. Su habilidad a la vez era muy escasa, lo que lo llevó a morir mientras trataba de matar al susodicho dragón.

¿O TAL VEZ SI?



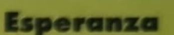





Licorice Neilsion
(voz, Tomoko Kawakami)



Simpatiquísima jovencita que es enviada por la Guardia Imperial en busca de Orphen. Tiene al principio sus conflictos con Cleo (por celos, obviamente) pero más tarde se tornan buenas amigas (y hasta comparten la tina de baño; lejos, el mejor momento de toda la serie). Licorice es medio torpe, respetuosa en extremo, muy responsable. Pero posee un encanto como pocos. Aún así, su papel en Revenge está por verse.


Esperanza
(voz, Megumi Hayashibara)



Enigmática mujer que sigue a nuestros amigos a través de la mayoría de los Capítulos de Revenge. Se la puede observar tocando perturbadoras melodías en un piano o espiando (pero dejándose ver) a nuestros héroes. Orphen supone que los monstruos que lo siguen tras la muerte de Alma de Fuego son enviados por ella. ¿Estará en lo cierto?

Pamu y Leki



Las mascotitas que nunca faltan en una serie de esta calaña. Pamu es un extraño ser con forma de nada, es como uno de esos helados con cara. Hace ruiditos de vez en cuando y no sabemos si es un robot, un Tamagochi o qué. Leki es el dragoncito que se afanó Cleo apenas empezada la primera serie. Es un lobito azul que de vez en cuando es usado como arma por Cleo gracias a sus poderes mágicos.

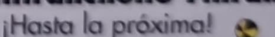
Además sigue cantando el insoportable imitador de Luis Miguel en todo los openings (menos el cuarto, o segundo de **Revenge**).

Si hay algo que esta secuela hace a las mil maravillas es confirmarnos que se trata de una obra, cómo decirlo decentemente... ¿sumamente 'afeminada'? ¡Vamos! ¡Que hasta los enanos se hacen travestis y nos muestran el culo!

En una ocasión **Majic** se disfraza de minita para un torneo de danza y se levanta a todos los pobladores, en fin. Suponemos que hay gente que gusta de esto...

Tanto la primera saga como la segunda (aunque mucho más en esta última) poseen todos los clichés del género de la fantasía heróica que supimos ver en obras como **Slayers**, por citar a algún ejemplo cercano en la mente del televidente.

Para todos aquellos que no tengan el número anterior de la revista, les hacemos saber que esta nota empezó en el ejemplar del mes pasado así que, si gustan, pueden ir corriendo a su comiquería amiga a comprarla y saberse todo sobre la vida y obra del señor

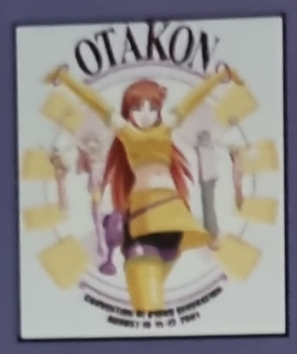

Killiranchello Finrandi.

¡Hasta la próxima!



OTAKON 2001

Segunda parte - Por Jorge Guesalaga



En el número pasado les ofrecimos la primera parte sobre nuestra visita a la feria de animé y manga más importante de la Costa Este de los Estados Unidos, nos referimos a la **Otakon 2001**; oportunidad en la cual pudimos conocer a varias figuras del Japón animado: **Kazuya Tsurmaki** (director de **Furi Kuri**) y **Toshihiro Kawamoto** (diseñador de personajes de **Cowboy Bebop**).

En esta entrega concluímos nuestro relato con nuestras impresiones sobre lo que sucedió en agosto de este año en la ciudad de **Baltimore**.

Masao Matsuyama

Aunque a pocos su nombre les resulte conocido, este simpático veterano productor de animé ha trabajado en clásicos como por ejemplo **Barefoot Gen** (qué drama mi dió), **La Daga de Kamui** y **Record of Lodoss Wars**.

Desde hace tiempo es nada menos que el presidente de **Madhouse Studios** ...señores, estamos hablando del jefe de **Peter Chung** (Aeon Flux), **RinTaro** (X, la película), **Yoshiaki Kawajiri** (Ninja Scroll), **Yasuomi Umetsu** (Gatchaman, Casshan, Kite, el inolvidable 'Presence' de Robot Carnival) y más y más; quienes nos han deleitado últimamente con Perfect Blue, Mamono Hunter Yohko, Card Captor Sakura y el nuevo film de Vampire Hunter D.

¡**Masao-san** sin duda será el guest con más onda de la convención!

Una de las mejores cosas que vi y que presenta como primicia **Maruyama** apenas comienza el panel, es un opening animado increíble de algo que se llama **Party of Seven**... imagínense un **Frank Miller** mezclado con **FLCL** y **Aeon Flux** ... ¡me hirve la cabeza!

Esto a título informativo, ya que **Party of Seven** es un 'live action show', o sea con actores, y que según nos comenta el invitado nunca pero nunca jamás podremos ver por estos lares.

También nos habla orgulloso de su última gran producción, **Metrópolis**, una peli basada en un manga del legendario **Osamu Tezuka** (**Tetsuwan Atom**, o sea **Astroboy**), con quien él empezara a trabajar en 1963. Comenta que aunque **Metrópolis** es un 70% animación digital, no es un fanático del **CG** para nada, prefiriendo el viejo estilo a muerte.

Metrópolis va a ser editada por **Sony** en **USA**, luego de una presentación especial en **Hollywood** en estos días (¡deme uno de ida a **Los Angeles**, señorita!).

Con respecto a sus comienzos, sólo nos dice que en ese momento 'no tenía la menor idea de qué se trataba eso del animé'.

De las andanzas de **Peter Chung** nos relata que se encuentra en **Corea** dirigiendo un proyecto personal y que nadie parece estar interesado en comprar **Alexander**, la extraña serie escrita y dirigida por este autor.

Y sobre el trabajo con las chicas **CLAMP**, nos confirma que se halla ocupado en este momento completando la producción de la serie televisiva de **X**, nada menos.

Es bastante diplomático cuando se refiere a la terrible censura que sufriera **Card Captor Sakura** en manos de la TV yanki, diciendo que cualquiera hoy en día puede enterarse en Internet de la posta.

Cabe aclarar que después le comento personalmente que **Card Captor** pudo verse al menos en la **Argentina** por TV en su versión original y luego de la expresión de sorpresa y mi explicación me da la mano efusivamente seguido de un enfático 'OK!', con dos pulgares arriba (mi traducción es sencilla = 'los yankis otra vez no entienden nada').

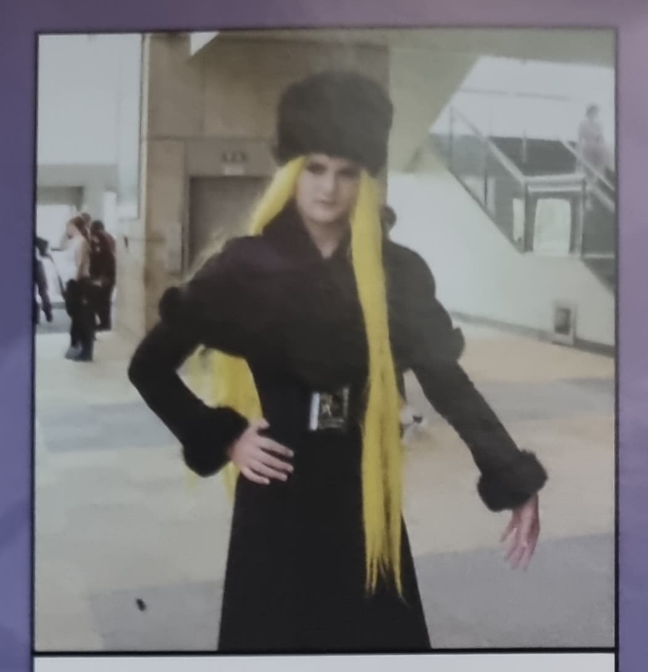
Después de hacerle firmar una **Nuke** con la preview de **Metrópolis** y la foto de rigor nos vamos... como flotando.

...Todo concluye al fin...



¡Más fotos más, en el Data Disc!





MAETEL

¡Si la ve el Matsu la parte al medio!

H. Midorikawa

El otro invitado es **Hikaru Midorikawa**, un voice actor famoso por la voz original de **Heero Yui**, de **Gundam Wing**, aunque también haya participado en **Fushigi Yugi** (**Tamahone**), en **Slayers** (**Zelgadis**) y varios más como **Saber Marionette**, **SlamDunk**, etc. Fue el panel más concurrido de la **Otakon**, todo el lugar está atestado de fans femeninas que le piden que haga diferentes personajes diciendo diferentes cosas. No mucho que reportar por acá realmente.

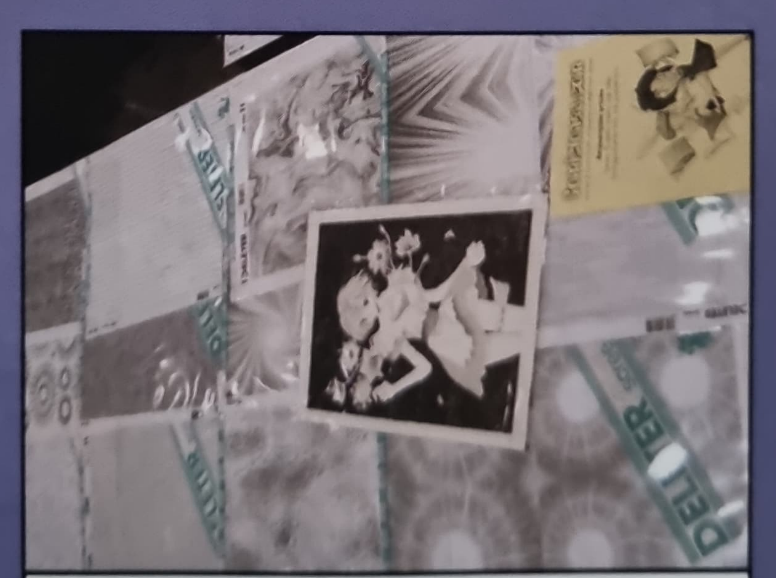
Dealers Room Art Room

No, a no asustarse, que Dealers Room es nada menos que un inmenso salón donde se vende de todo el otaku-merchandising a precios bastante económicos, vea.

Hay stands de las grandes distribuidoras como **ADV**, **Manga Video**, **Bandai** y negocios locales especializados en importar artbooks, maquetas y lo que quieran. Por supuesto que en medio de la invasión **Gundam USA**, **Bandai** tiene su stand dedicado a la línea de **MsiA** (Mobile Suit in Action) que está saliendo acá a 10 pesitos cada mecha.

Entre las cosas interesantes del salón hay bastante a la venta, desde **The Big O** hasta **Bakuretsu Hunter**, Laser Discs usados muy baratos, todos los juguetes de **Macross** que puedan imaginar, muñecos de resina, etc.

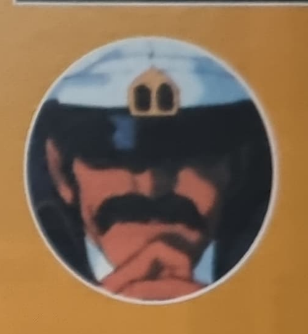
Luego de gastarnos unos dinerillos, nos vamos meditando en cómo nos dejarán pasar por la aduana con todo ésto.



TRAMAS y MAS TRAMAS

Todo lo que necesitás para hacer tu propio manga

EL REPORTE DE GLOBAL



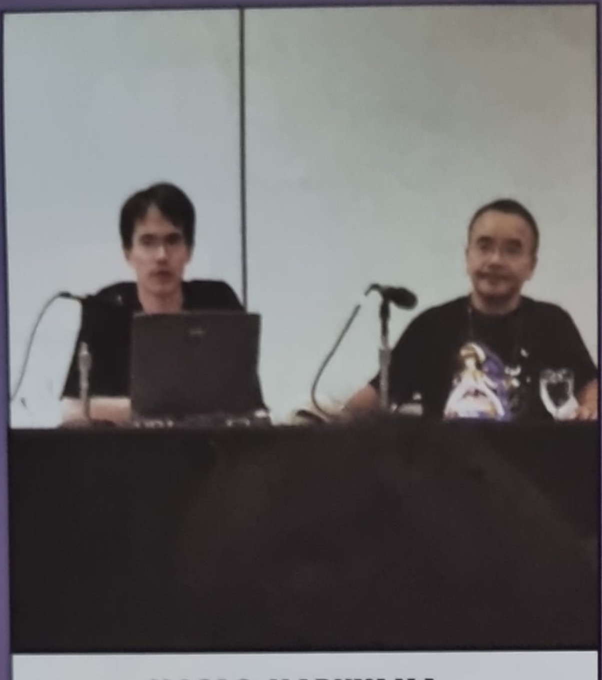
OTAKON 2001

LUGAR	PERFECTO
INVITADOS	PODEROSOS
GORDAS	DISFRAZADAS
NOVEDADES	SUFICIENTES
PRECIO	RAZONABLE

Se acabó ese juego que te hacia feliz...

85 %

Otakon 2001 se realizó durante tres días: el viernes 10 de agosto, el sábado 11 y el domingo 12 en el Centro de Convenciones de Baltimore en el Estado de Maryland, en los Estados Unidos. Los invitados ponjas más importantes fueron Masao Maruyama, Kazuya Tsurumaki, Toshihiro Kawamoto y Hikaru Midorikawa.



MASAO MARUYAMA

No puede creer lo que hicieron en USA con la pobre Sakura...¡pero ni le importa!

Las películas y los animeses

Entre tanto invitado tuve tiempo de ver algunas de las películas asiáticas que se proyectaban continuamente. No siendo un conocedor del tema (El especialista, nuestro **Robot Dandy**, sin lugar a dudas) me atrevo a comentarles lo que pude ver.

Lo mejor sin duda, **Crossfire**, una película japonesa muy bien filmada, acerca de una señorita con poderes telekinéticos y pirokinéticos que primero se mezcla con la banda que mató a su amiga, para terminar envuelta en una conspiración policial con un grupo de espers como ella.

Los efectos visuales realmente sorprendentes, barreras de fuego, gente quemándose por dentro, etc., de un nivel que en nada envidia las producciones USA.

Y lo más bizarro para abreviar, **Female Convict Scorpion, Jailhouse 41**, la típica peli de cárcel de mujeres japonesas (¿?), con **Scorpion**, la prisionera más solitaria y peligrosa, que se escapa junto con otras seis y descontrolan todo el **Japón** hasta el último clásico tiroteo, no sin antes vengarse del malvado guardián de la cárcel. Muy divertido.

De animé, lo más importante creo fue ver **Crest of the Stars**, un animé muy interesante, que curiosamente ya se está editando en DVD.

En un universo conquistado por una raza no humana pero amistosa, un joven representante de la realeza terrestre descubre su verdadera identidad cuando se une a la tripulación de un crucero de combate que estará en primera línea cuando un enemigo devastador y terrible aparezca. Los personajes son feos, pero la historia promete, y mucho.

Y mi favorito, **GTO**, o sea **Great Teacher Onizuka**, una comedia descontrolada acerca de un ex motoquero karateca, que ante la perspectiva de ganar muchas quinceañeras trabajando como profesor de secundaria en una escuela mixta, descubre cómo es la realidad estudiantil mientras va arreglando los típicos problemas colegiales a su manera, o sea a los golpes!

¡Si pueden conseguir algo de esto no se lo pierdan!

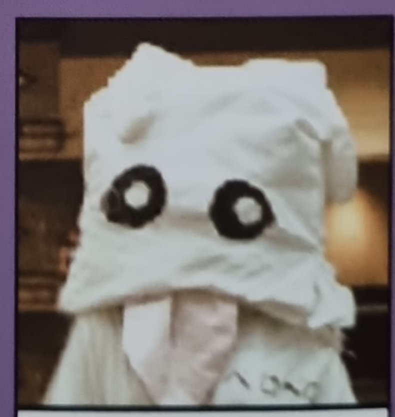
Despedida

En el tiempo libre que nos queda, recuerdo haber pasado como volando por el evento principal de **Cosplay**, o sea el concurso de disfraces, picando un rato por las salas de fichines y por supuesto la gran fiesta dancing el sábado a la noche, eventos bizarros si los hay (pero eso es parte de otra historia), ¡y afuera llueve mucho mucho pero no me importa! Nos vamos respirando todavía la atmósfera impregnada de animé y más animé por todos lados... ¡Oia! ¡Creo que me hice expoadicto!

En fin, nos quedará esperar el **New York Anime Festival** en **Halloween** (Oct. 26-28) con la premiere americana de **Metropólis** y muchos muchos más invitados.

Si no me pesca Inmigración, será hasta entonces...

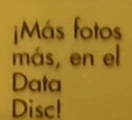
¡Bye!



PERO-PERO ¡BOTON!

Al final se nos venció la visa y hubo que volver...





¡Más fotos más, en el Data Disc!



TOKYO LAST MEGALOPOLIS

Por Ricardo López



AQUI HAY KATO ENCERRADO

Portada de la versión Live Action de esta saga



Bienvenidos a la mejor página de cine asiático de esta revista.

No es que tengamos mucha competencia pero...

En esta ocasión vamos a ocuparnos de un viejo filme de los ´80. **'Tokyo, The Last Megalopolis'** es el título dado en los Estados Unidos a **Teito Monogatari** (algo así como 'Historia de la ciudad imperial'), o más conocido por los occidentales como **Doomed Megalopolis** gracias a las cuatro ovas editados en los tempranos ´90 en España y USA que fueran dirigidas por el omnipresente (en esa década) **Rin Taro**.

Tokyo, The Last Megalopolis (**TLM** a partir de ahora) está basada en una serie de novelas muy exitosas de los ´80 escritas por **Hiroshi Aramata**, autor que por lo visto se dedicó a disfrutar de los yens que facturó porque nunca más se oyó hablar de él, por suerte.

Como decíamos, estas novelas se convirtieron en terrible éxito de ventas y, ni lerdos ni perezosos, nuestros amigos nipones de la productora **EXE** se largaron a hacer una de las películas más ambiciosas del cine japonés hasta ese momento.

Ya que el dinero les sobraba, alquilaron los servicios del suizo **H.R. Giger**, famoso por diseñar al bicho de **Alien** y al de **Species**, entre otras cosas monstruosas.

Giger se dedicó también en esta oportunidad a diseñar las criaturas maléficas que aparecen en la película.

TLM nos cuenta la historia de **Yasunori Kato**, un malévolo ser con poderes mágicos que, para destruir **Tokyo** y construir una nueva ciudad, desea revivir a **Masakado**, otro tipo más malo que la miércoles que fue destruido por los guardianes de la milenaria **Edo** (así se llamaba antiguamente a **Tokio**, como ya deberían saberlo por **Rurouni Kenshin**) y enterrado bajo la misma.

De aquí en más se desarrolla la lucha de un pequeño grupo para detener los diabólicos planes de **Kato**, quien ha secuestrado a la joven **Yukari** con las más bajas intenciones.

Kato será asistido por una corte de acólitos, entre los que se encuentran todo tipo de demonios y criaturas del mal. **Kato** provoca un terremoto que casi destruye por completo a la ciudad en su intento de despertar a **Masakado**, pero falla a último momento. Los defensores del bien preparan su ofensiva final recurriendo a un robot impulsado por una máquina de vapor, cosa muy novedosa para la época, pero al ser derrotados, deberán hacer uso de todos sus poderes mágicos. No les develaremos aquí el final, ya que este filme sí merece la pena ser visto.

Hay que resaltar las miniaturas del terremoto hechas por el equipo de **Tsuburaya Prod**., los mismos de **Ultraman**; como así también el trabajo del director de arte **Itsuo Kimura**, antiguo colaborador del maestro **Seijun Suzuki**.

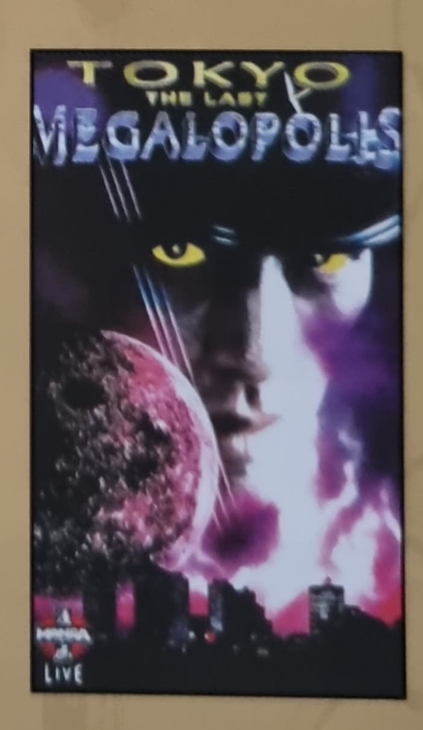
El director de **TLM** es **Akio Jissoji**, quien se hiciera conocido gracias a su trabajo en la serie de TV **El retorno de Ultraman** y la aclamada **Ultrasiete**.

TLM se beneficia de un grupo de actores de sólida formación, entre los que destacan **Mieko Harada**, **Kyusaku Shimada**, **Mikijiro Hira** y la participación especial de **Shintaru Katsu** famoso por ser el protagonista de la serie de películas de **Zatoichi**.

Existen dos películas posteriores a esta **Teito Taisen** (1989) y **Teito Monogatari Gaiden** (1995) que contaron con la dirección de **Takashige Ichinose** y **Izo Hashimoto**, respectivamente.

Por último recomendamos ver esta película un día que no estén muy cansados ya que dura 135 minutos, aunque se pasan rápido. Si les pica la curiosidad, en algunas comiquerías de la Capital se pueden encontrar en oferta las ovas a buen precio.

No me queda más que despedirme y desearles feliz primavera a todos, recordándoles que en septiembre llega, a pedido de cuatro gatos locos, el número dos de **IRONFIST**, con muchísimas novedades. Los esperamos en www.ironfisthk.freeservers.com.



INVIDS CUCHARITA

No Pain(t) - Por Pablo A. Castro

"A lo' Invid lo juntamo' con cucharita" (Lunk)

Nota: como siempre que trato temas relacionados con Robotech, intento usar en lo posible los nombres de la serie original (en este caso Mospeada) separados por una "/" del nombre dado en Robotech.

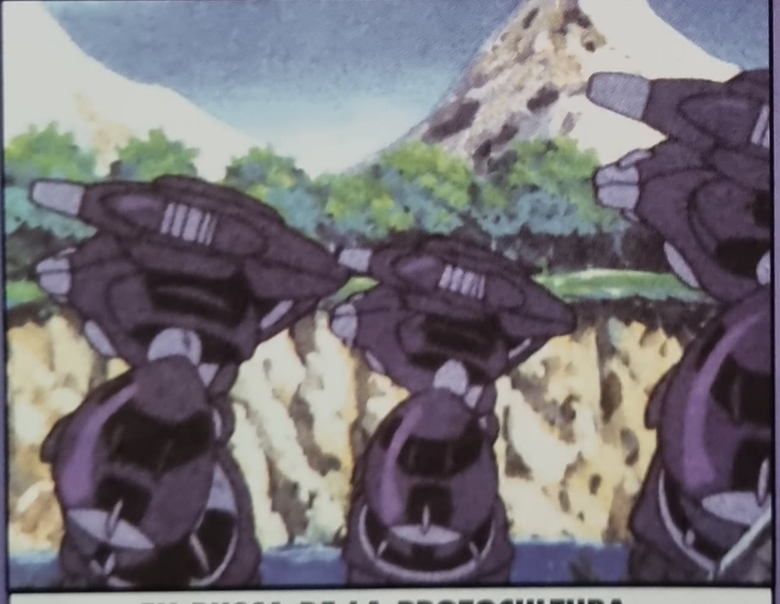
Siempre me llamó la atención que no se hicieran modelos a escala de los mechas Invids (o Inbits, o como quieran llamarlos). La firma japonesa Imai se encargó en su momento de los Legioss/Alphas, de los Blowsperior, Mospeada, etc. en todas sus formas y colores, es decir, sólo los buenos recibieron su homenaje en plástico inyectado. Es cierto que a muchos no les gusta el diseño de los mechas Invids, pero creo que el Gurab/Trooper es bastante original y merece un poco de atención.

Evidentemente se trata de un diseño basado en los cangrejos (¡hasta en algún capítulo se los llama cangrejos biomecánicos o algo así!). Es más, Gurab me suena a crab (cangrejo en inglés) pronunciado en japonés.

El Gurab es la fuerza de choque principal de los Invids, que los utilizan para casi todo, desde la captura de humanos para experimentos o como policía de las zonas ocupadas. Contra los cyclones/Ride armors, el Gurab es bastante lento y torpe. Debido a esto, el Gurab original fue reemplazado por el Gurab de segunda generación o Shock Trooper, armado con dos cañones de plasma.

Como todos los Invids el Gurab puede volar pero mucho más lentamente que los Igaa/Scouts. Sin embargo el Gurab es mucho más resistente y blindado que los Igaa.

El bicho, o sea el Invid en sí, se controla desde adentro metido en el caparazón en una especie de jalea verde. Se desplaza por el suelo en dos patas provistas de dos dedos cada una en forma de garra. Cuando no lleva armas sobre los hombros sólo puede defenderse utilizando los tres dedos afilados o uñas de cada brazo. Los sensores principales se encuentran en una especie de ojo rojo ubicado en la parte delantera del caparazón y que es su punto más vulnerable. En lo que respecta al tamaño, son bastante altos (alrededor de seis metros).



EN BUSCA DE LA PROTOCULTURA

La patrulla de vigilancia acecha a nuestros héroes...

Anteproyecto de modelo

Estudiando un poco al Gurab/Trooper llegué a la conclusión que utilizando cucharas y cucharitas de plástico podría hacer un modelo bastante razonable de este bicho o por lo menos me iba a divertir un rato tratando de ver cómo pegar y cortar las cucharas para darles forma de Invid.

Por un tiempo tuve que soportar que mis amigos y familiares me miraran raro mientras juntaba cucharitas de todas las formas y

EN EL DATA DISC DE ESTE NUMERO

Los modelos del Escuadrón Acrobático de Meteoro para Need For Speed IV.



tamaños. En vez de tirar la cuchara una vez terminado un helado en la heladería, la miraba bien, la limpiaba y me la guardaba... También recorrí casas de cotillón mirando perversamente la curvatura de las cucharitas y seleccionando unas y descartando otras ante la mirada preocupada de los vendedores. Pero tanta alienación cucharil rindió sus frutos; al cabo de un tiempo tenía una bolsa llena de cucharas de varias formas y tamaños, tantas que casi dejo de coleccionar modelos a escala para dedicarme al coleccionismo de cucharitas (no se rían, hay gente que colecciona bolsitas de azúcar).

De entrada me di cuenta que no iba a ser un modelo muy grande ya que la variedad de cucharas de gran tamaño es limitada.

Para el caparazón elegí una cuchara de postre grande (me la dieron en un avión, ¡viajar en clase turista tienes sus beneficios! -las cucharas de primera son de metal-), para los brazos o manos unas cucharitas de helado chicas y para las piernas unas más grandes. Para los bultos que se ven arriba del caparazón me decanté por unas cucharitas de cotillón (o sea de juguete) muy chicas.

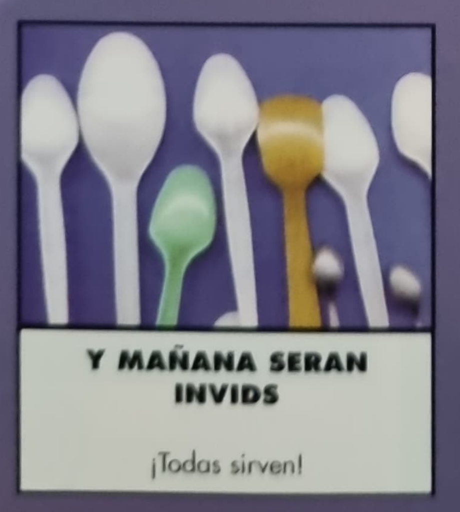
Clonación

Pero no todo es cucharitas en la vida de un Invid. Las garras de los pies no se ajustan a la forma de ninguna cuchara conocida en esta galaxia, así que tuve que recurrir a la clonación. Previamente había considerado cuernitos de la suerte, ganchos de plástico y hasta las pinzas de un pobre cangrejo medio podrido que me dio el señor Miyagi. Por suerte, entre mis modelos descubrí uno de Gundam que venía con unas púas en los hombros muy parecidas a lo que andaba buscando; me refiero al clásico, y también malvado, Gouf.

No me malinterpreten, no hace falta un doctorado en biología molecular: Para "clonar" las púas utilicé el viejo truco de hacer un molde con sellador de silicona (Fastix o similar). Para ello primero lubriqué las púas del Gouf con detergente y luego las cubrí con la silicona. Esperé 48hs y retiré los moldes (uno por púa) que salieron fácilmente gracias al detergente que le había puesto al principio. Para obtener mis púas clonadas rellené los moldes con resina epóxi (Poxipol o similar) y esperé a que endureciera. Resultado: ¡púas para mí Gurab!

Un montón de piezas de plástico sobrantes de otros modelos, lámina de plástico, varillas, masilla de dos componentes (Parsecs o Poxilina) etc. componen el resto de los materiales para construir el Gurab.

En los próximos números de Nuke seguiremos avanzando en el armado del Gurab. Hasta entonces: ¡a juntar cucharitas!



Y MAÑANA SERAN INVIDS

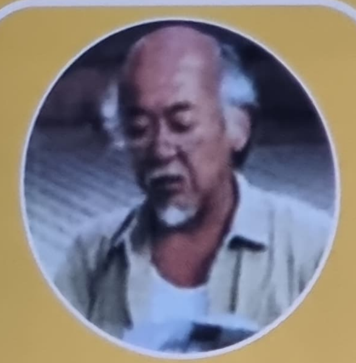
¡Todas sirven!





EL DOJO DEL SR. MIYAGI

¡El Sensei más popular de Okinawa sufre terrible bajón!



¡Numerología descontrolada!

¡Aún no podemos salir de nuestro asombro, pero si sumamos las letras del **Señor Miyagi**... nos da once!
¿Será el fin del Dojo?

Andrés Rodríguez (Turdera):

Estimado **Señor Miyagi**, ¿O debería decir '**Sensei Migayi**' (por allí en una de las páginas de **Nuke** un irrespetuoso llama sensei de senseises a un tal **Leiji Matsunosequé**, ¡sabiendo bien que el sensei de senseises no es otro sino usted!). Le cuento que este viene siendo un mes muy agitado, maestro.

Por empezar, cuando fui a cambiar el muñequito de **Jackie Chan** que mi sobrino se había elegido para el Día del Niño, descubriendo que no quedaba ninguno por ' el impresionante éxito de ventas' según dijo la empleada de la juguetería, me ofrecieron, por el mismo precio, no una ni dos, sino cuatro de sus gloriosos action figures ofreciendo la explicación de 'por supuesto que son bien truchos, pero de eso los chicos no entienden y les gusta tener muchas porquerías'.

¡Qué agravio, Sensei! ¡No podía creer lo que escuchaba! ¡Como soy un caballero ni siquiera intenté aplicarle a la señorita el golpe de la grulla, que con tanto esfuerzo he practicado...! Para colmo de males me dijo que un flaco medio raro con un pañuelo blanco atado a la cabeza pasaba cada tanto a llevarse la guita por la mercadería entregada... ¡Sensei! ¡No será...! ¡¿Pero no será?! ¡Tiene qué ser él! Revise la cadena de distribución, **Sr. Miyagi**, yo le doy una mano si quiere, ¡¡que este **Daniel-san** está decidido a arruinarlo!!

Ahora quiero dirigirme a **Pato Land** y a todo el staff de la revista. Por algún motivo, esta mañana mi esposa me despertó antes de lo normal para ir al trabajo. Por este motivo estaba llegando antes a mi oficina, acompañado de un sueño supremo, pensando en qué iba a espabilarme para realizar mis tareas habituales. Cuando, faltando una cuadra para llegar, la veo ¡sí, ahí! ¿Un nuevo número de **Nuke**? ¿Ya? ¡Y con el regreso del Data Disc!

'Recién llegó', me dice el tipo del puesto de revistas. Y me fui veloz a mi escritorio y a mi PC, ya sin sentir nada de sueño, a disfrutar de otro excelente trabajo.

De verdad, el motivo de esta carta es darles las gracias por todo lo que hacen, por un trabajo que crece con cada número (¡**Nuke** #12 fue excelente, pero este nuevo número la supera!). No se trata de llenarlos de elogios, que por otra parte los merecen, sino de un sincero reconocimiento a quienes para mí son los más capos en todo esto que tanto nos gusta, poniendo siempre el sentimiento propio en el trabajo (porque ese amor se nota en cada número de la revista).

Yo los sigo desde la época del glorioso **Robot Argentino Nipón**, y desde entonces no se han detenido las sorpresas. El nuevo Data Disc es lo máximo. ¿Quién animó ese secuencia bestial de **Gunmm** en 3D? ¿Veremos más de eso? Los capos de **Gainax** no dejan de sorprendernos que las cositas que se ' olvidaron' de poner en la irrepetible **Shinseiki Evangelion**... (¡gracias por incluir en el CD este material tan valioso!) Los videos, wallpapers, todo está excelente. Felicitaciones por la decisión de volver al software, y creo que en mi pedido llevo la voz de todos los que leemos **Nuke**, ¡no dejen de hacer el **Data Disc** que está bárbaro!

Y mis felicitaciones para **César Pereyra** y todos los que hacen **Academia Chokuzoka**, por el trabajo el papel, y el video en el CD, que fue una verdadera sorpresa. ¡Aguante la **Chokuzoka**!

Bueno, creo que batí records con la longitud de este mail (¿no está por ahí el flaco que les trae la pizza a la editorial, que lo saludo también...?)

De verdad, el verdadero motivo era felicitarlos y darles las gracias por tantas alegrías. Un gran abrazo y ¡puños fuera!

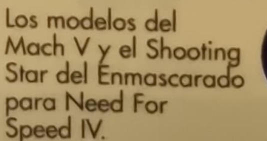
¡Esta carta teniendo que salir mes pasado pero cortocircuito cerebral haciendo que recién aparecer este mes! ¡Yo no sé qué haciendo editor de esta revista con mi sección! ¡Para mí que la rata de Jackie Chan poniendo un diego para sabotearme y hacerme perder el trabajo; pero como podrá ver ¡nada se le escapa a este poderoso changarín de la cultura!

¡Buenas, honorable **Sensei Miyagi**!

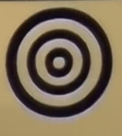
Soy **Nacho**, tengo 14 años y soy un otaku in training.

Primero que todo: ¡Yo lo vi! ¡Yo vi el capítulo 10 de **Dr. Slump** donde un alien con acento argenti-

Para mandarle mails al Sr. Miyagi:
nukemag@ciudad.com.ar



Los modelos del Mach V y el Shooting Star del Enmascarado para Need For Speed IV.



noide dijo como 10 veces 'boludo', además de otras frases célebres como '¡¿qué macana pasa acá?!' Imperdible.

Ahora más en serio, les quiero decir que me encantó el informe de **Orphen**, el brujo que te acuchilla de la **Nuke 14** (es que me copé con la serie).

Gracias a él, entre otras cosas, pude entender que el nombre verdadero de **Orphen** es definitivamente **Killiranchelo** (hasta antes de leerlo estaba entre **Tri Lancelot** y **Krilan Cheló**).

¿Cuando se referían a que el opening no guta, lo decían por el original o por el chileno?; ¡porque a mí el original me pareció bastante bien!

Siguiendo con el tema de **Orphen** (que me parece se merecía 0,5 puntitos más), vieron el último capítulo? ¡**Orphen** le infla el bombo a **Azalea** y le mete a **Childman**!

¿Cada cuánto se ve una demostración de capez así en el mundo del animé?

Salvo por la descomunal ausencia de pezones, me pareció un final bastante digno.

Bueno, basta de **Orphen** porque le quiero dar a las preguntas:

1) **Samurai X** no me gusta ni me entretiene tanto como yo esperaba. Mis amigos no me entienden, y me pegan cruelmente. ¿Qué me pasa? ¿Tengo algo?

2) ¡Quiero ser como **Yamazaki** pero no me sale! Por favor, deme su sabio consejo, Sensei.

3) ¿Qué pasó con el **Nuke Data Disc** de la 14? Me pareció medio flojo, si lo comparamos con el glorioso CD que venía con la 13?

¡Primer capítulo de **Orphen Revenge** en el **Magic**! No me lo esperaba. Menos mal que **Remi** es una mina, pensé que **Majik** era trolo en serio; aunque se perdió la atmósfera oscura y el juego de sombras, luces y pantalones de cuero que tanto me gustaban! ¡En vez de mejorarlo, le sacaron detalle! Espero que haya aspectos que compensen esta pérdida.

Si los ve, ¡dígale a los de **Nuke** que hagan un informe!

Bueno, creo que eso es todo. Buena suerte, estimado Sensei, si lo veo al mariconazo de **Daniel**, voy a tratar de pegarle con un palo o algo que encuentre.

PD: Quiero que sepa que comparto su pasión por atributos frontales transformables de conductora de **El Club del Anime**. ¿Sabremos algun día sus medidas reales?

PD2: Por favor, si es posible, pongan en su próximo CD el opening original del OVA Nº 6 de **Hoota** y **Snoz**, lo estoy buscando desesperadamente.

¡Adelante, espada de Lanús!

¡Estimado amiguito, yo coincidiendo con usted en que el Kenchín ese siendo un embole!, por lo menos para mí que soy okinagueño y todavía teniendo previa historia de 1er. año, ¿acaso ustedes argentinos divertirse con serie de dibujos animados donde apareciendo Manuel Belgrano o Cornelio Saavedra? ¿Verdad que no?

¡Hoooooollllaaaa gente de **Nuke**!

Me llamo **Lucila Liaudat** y les escribo para felicitarlos por la revista que está BUE-NI-SI-MA. Quiero decirle a usted, señor **Miyagi**, que tenga mucho cuidado con **Daniel-san** ¡el turro ése quiso robarle el fitito amarillo a mi abuelo!

Por suerte, unos amigos míos lo agarraron y le pusieron los puntos sobre las

¡NUEVO CONCURSO!



Las reglas ¡más fácil imposible!
Tienen que ponerle un nombre al gato del Sr Miyagi, que vemos en la foto. Piensan algo copado, lo mandan por mail o carta y se ganan un libro de arte japonés original de Evangelion: Girlfriend of Steel

¡Ganadora del concurso del Concurso anterior!

El art book de Rurouni Kenshin ya tiene ganador, se trata de

Rubén Boucarán de la provincia de Santa Cruz

¡Ponete en contacto con nosotros para retirar tu premio!

ies.
Bueno me despido, pero no sin pedirles que porfi, porfi, porfi, incluyan en el **Data Disc** ese tema de **Escaflowne** que usaron para el track de **Nuke**.

Ah, bueno yo pasando el pedido, pero a mí nunca darme bola nadie...

¡Hola!
Esto es para **Patricio Land**, que en la editorial de la última **Nuke** decía que el timer de su video palmó con el cambio del milenio.
Una solución fácil es cambiar el año. El año 1972 es idéntico al 2000 (o sea los lunes del '72 son lunes en el 2000) por lo que si ponés tu video con el día y mes correctos pero de 1973, el timer resucitará y se actualizará como los mejores!
Eso sí, acordate al programar la video de poner año 1973...
¡Ahh... me olvidaba! ¡Excelente su revista! Inmejorable el **Data Disc**! Este último fue perfecto: imágenes, videos y mp3... ¿Qué más pedir?
Dado que están sacando notas de lo último que están estrenando en la tele, para cuándo un informe de **Boggiepop Phantom**? Retorcido, raro, difícil de seguir...
¡Eso es anime del bueno! (al menos para mi gusto) ¡Aguante **Lain** y **Evangelion**!
Saludos para todos!
Luis Altamira

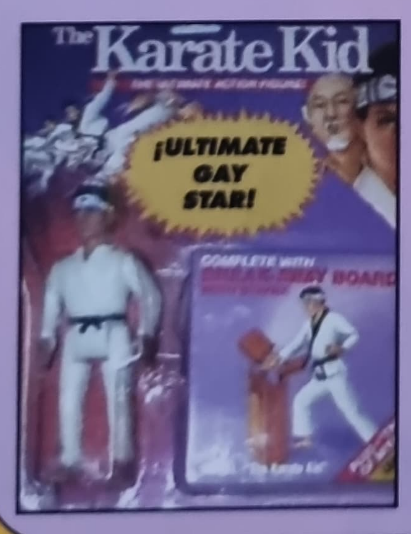
¡Muchas gracias por el consejo, lo suyo es para postularlo al premio Nobel del Animé! ¡El **Sr. Pato** sumamente agradecido!

¡ESPECTACULAR RELANZAMIENTO DEL MERCHANDISING DEL SR. MIYAGI!





¡¡LA LINEA DE MUÑECOS QUE PUSO DEL OR&@ A JACKIE CHAN!!







Para manderle pañuelos al Sr. Miyagi:
nukemag@ciudad.com.ar

¡Acá no hay nada, porque ya se acabó la revista!



¿Como les va?

Les cuento que la revista del mes de agosto que tiene a **Silent Möbius** como tapa no ha llegado a **Villa Regina** (Rio Negro) y quería saber por qué sucedió esto. Me enteré también que la revista de septiembre ya salió y todavía no ha llegado.

Yo sé que tarda un poco en salir después de la salida allá en la Capital con respecto al interior.

Y les pido por favor que me aclaren este problema. Desde ya, muchas gracias.

Marisa Xiong

'God's in His Heaven. All's Right with the World.'
Robert Browning

¿Robert Browning siendo inventor de las brownies? Yo a veces ir a mangar esos sobrosos bizcochitos a la salida de los fast food... en cuanto a lo de las revistas acá me dicen que para solucionar este problema nos tienen que mandar la dirección del kiosko donde mi correo no llega y así nosotros poder solucionar conflicto con la distribuidora... ¡serían todos los lectores tan amables de hacerlo, porque nos están patiñando con este tema!

Saludos nuevamente desde 'La perla del valle de Río Negro', me refiero a Regina.

Como está la situación de la Argentina le cuento que recién el 1 de octubre comencé las clases, pero es un cursado en crisis ya que no es un cuatrimestre normal. Estoy estudiando tecnicatura en bromatología.

Cambiando de tema sólo quería comentar que me puse a ver **Cybuster** y al principio me llamó la atención pero debo decir que la calidad del dibujo fue cayendo a pique y realmente ahora no me lo puedo tragar. Y si lo miro es porque a todas las series les doy una oportunidad y en base a eso hacer una crítica que sea razonable y con fundamento. A decir verdad siempre hago eso aún fuera del ámbito del manga y animé.

Eso es todo, cúidese, siga con la mismas pilas de siempre y le agradezco por darme un espacio en su dojo.

¿¿Otra vez Ud., Señorita **Xiong**!? ¡No se preocupe, Ud. tener lugar de privelegio en este dojo por compartir antepasados orientales como este servidor! ¿Ud. decir que habiendo animé de Saibaba? ¡Yo en juventud siendo gran fan de Sai-baba!, hasta ir a la India caminando porque a mí contando que el hindú ése prestar plata pero siendo todo verso... ahora que pensando bien, me parece que yo estar confundido... ¿Ud estar hablando de serie de robotos sacado de fichín favorito de **Sr. Miyagi**? (el Suppa Robotto Taisén). Yo le comento que la gente que escribe esta revista está preparando un informe al respecto porque a ellos gustarle mucho mucho este guardián cibernético que controla el aire coreano.

Alexis Adrián Desaeger:

Los quiero felicitar por la revista pero les voy a tirar la bronca...

He visto que publicaron una nota en la vieja **Ran** de **Gamera Guardian of the Universe**, pero no en **Nuke** de las continuaciones: **Gamera2: The Invasion of Legion** y **Gamera 3: The Coming of Irys**.

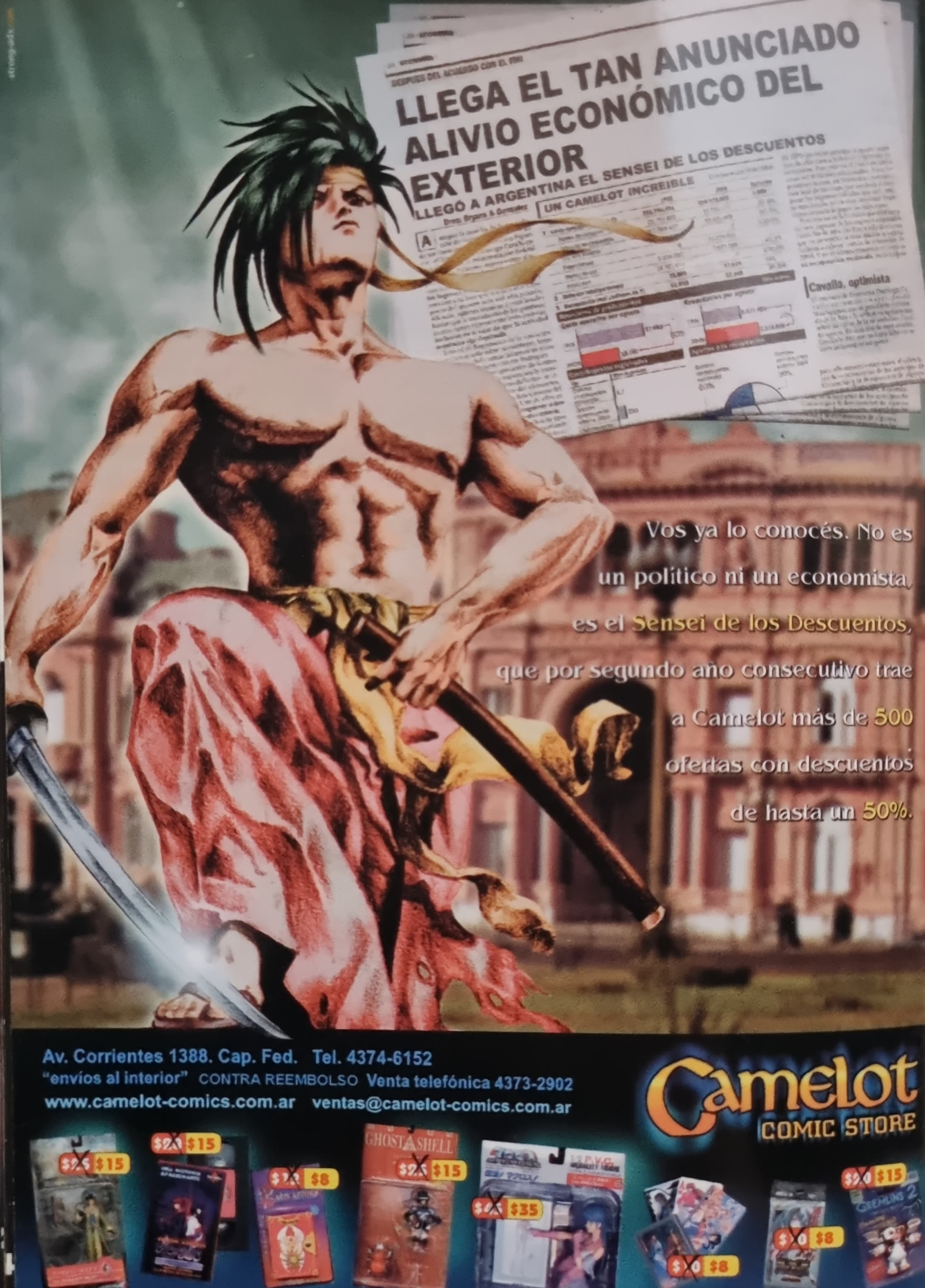
Lo mismo con la saga de **Godzilla** (che, miren que tienen tela para cortar, 24 pelis japonesas, otra más en trámite dirigida por Shusuke Kaneko, quien dirigió las tres mejores películas de monstruos de la última década, las de **Gamera**, por si les cabe alguna duda , que promete mucho, mucho y mucho... y encima el bodrio norteamericano, del que, mejor, no hablen).

Les mando un abrazo y quiero que sepan que no me falta número alguno de la revista desde que publicaban **Ran**, pero que el CD tendría que venir con un sobre porque después de sacarlo de la bolsita no tengo dónde ponerlo...

¡Muy bien dicho! Yo también estar enojado con **Robot Dandy** por no hacer notas sobre estas pelis, así que pronto tendrán noticias sobre Gomera, la tartaruga.

Y ya ir terminando porque ya justo venirme a buscar seleccionado de voley para ir a jugar a la playa de estacionamiento de enfrente!





LLEGA EL TAN ANUNCIADO ALIVIO ECONÓMICO DEL EXTERIOR
LLEGÓ A ARGENTINA EL SENSEI DE LOS DESCUENTOS
UN CAMELOT INCREIBLE
Cavallo, optimista
Vos ya lo conocés. No es un político ni un economista, es el Sensei de los Descuentos, que por segundo año consecutivo trae a Camelot más de 500 ofertas con descuentos de hasta un 50%.
Av. Corrientes 1388. Cap. Fed. Tel. 4374-6152
"envíos al interior" CONTRA REEMBOLSO Venta telefónica 4373-2902
www.camelot-comics.com.ar ventas@camelot-comics.com.ar
Camelot
COMIC STORE
$15
$15
$8
GHOST SHELL
$15
$35
$8
$8
$15
GREMLINS 2